

聚焦3D打印
一个人的工业革命



刺客信条Ⅲ
诸事皆虚，诸法皆允





国乐雅韵飘华夏
漫谈“轩辕剑”系列音乐



大众软件®

大众软件旬刊
2013年
总第431期



02 月下

本期特惠价：7元
邮发代号：82-726

电脑应用与娱乐的第一选择



P19 美食去哪儿吃？——寻找舌尖上的诱惑

P27 吃出美好生活——软件教你当大厨

P36 上网买菜，易如反掌——漫谈国内外食材电商发展现状

P43 美食存光影，余香留齿间——食物拍摄应用与技巧

超级快乐美食旅行



重磅专题 轻游戏引擎的跨平台之梦

新品初评 微软Surface平板电脑 / 三星S27B970D显示器 / 智器U7平板电脑 / Kingmax 8GB DDR3 1600内存

前线地带 腐烂国度 / 都市运输2

评游析道 再评《黑色行动2》 / 浅谈《行尸走肉》的销量奇迹

龙门茶社 后DotA时代的事

在线争锋 大龄男青年网游观

www.popsoft.com.cn



ISSN 1007-0060

2013年大众软件征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年入选**国家“期刊方阵”**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”**。《大众软件》专注于电脑、数码应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大的电脑、数码爱好者提供全面服务。

针对不同的阅读需求，《大众软件》在上下刊和中刊实行了区别性的报道方式。其中上下刊注重综合覆盖，内容包括热点应用/游戏重磅专题报道、时新电子产品评测、网络新潮趋势推介、游戏及背景文化讲解等，并利用产业专题栏目对业界热点事件进行评论性报道；中刊专注于游戏报道，面向游戏玩家与爱好者，内容全面涉及游戏前瞻、评论、攻略、小说、访谈、深度专题报道等。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款

收款人：《大众软件》杂志社
收款人地址：北京市100143信箱103分箱
邮编：100143　　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）
乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。
370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135623　88118588-8000
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日、8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。



搜索



XZSJ.11408.COM

华人1小时网游

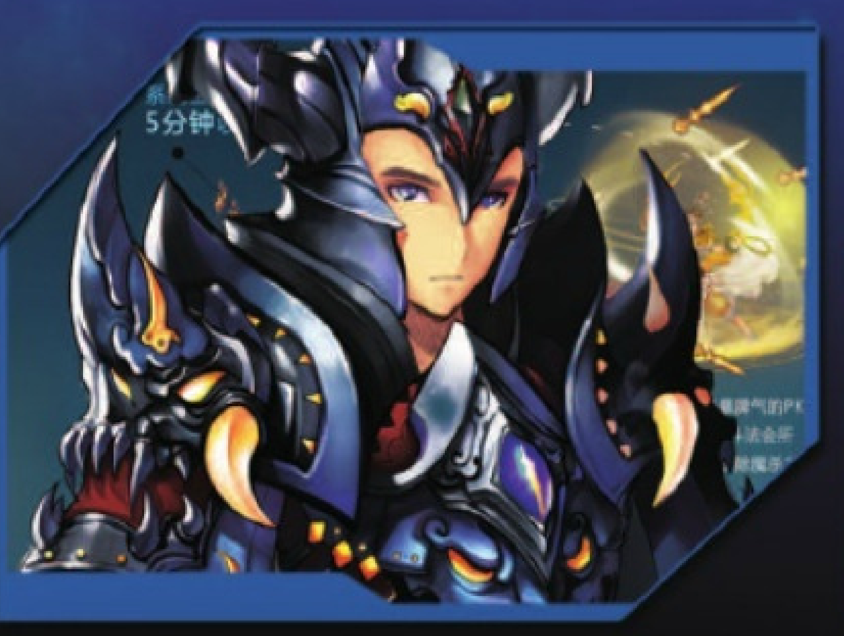
5大革新 耀世来袭






- 原著改编
- 云端植人
- 宠物娘化养成
- 武器破印卍解
- combo连击格斗





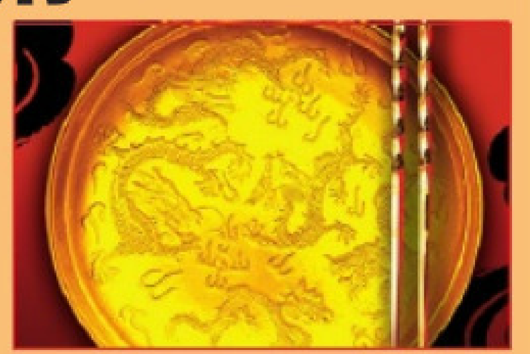


修真世界官方网站 XZSJ.11408.COM

重点推荐

P18 特别策划
超级快乐美食旅行

美食达人会把握各种最新美食信息，崇尚“独食乐不如众食乐”的精神。本期特别策划栏目就请读者跟随他们，体验一次超级快乐美食旅行吧！



P53 应用聚焦
走访网络博物馆

一款老游戏、一个老系统、一套旧软件……它们随着时间的流逝被尘封进古老而又神秘的网络博物馆，让我们敲开大门做一次短暂的怀旧之旅。



P98 半月焦点
《刺客信条Ⅲ》专题解读

本作以美国独立战争为背景，带领屏幕前的“阿萨辛”们进入了全新的历史纪元，抛弃了非黑即白的二元对立，让一切回归本元，公平且清晰。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
山　东	李明宇	山　西	马友博
河　南	周　博	河　南	李　光
北　京	金石明	北　京	张　超
上　海	卢　新	云　南	王成龙
广　州	范　喆	广　州	尹　义
甘　肃	刘梦雨	甘　肃	陆　韬
江　西	肖鹏程	河　北	杨　振
甘　肃	谢明华	青　海	夏文志
陕　西	王　蒙	内蒙古	邱　彪
辽　宁	王淑芬	辽　宁	赵　凯



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个

新品初评
6 融PC于平板——微软Surface平板电脑
8 优雅而强大——三星S27B970D显示器
9 投射无疆界——智器U7平板电脑
10 满载运行——Kingmax 8GB DDR3 1600内存
11 见证风雨——金士顿25周年纪念版U盘
11 闪电响应——英睿达铂胜Tactical内存

专栏评述
12 一个人的工业革命？——聚焦3D打印

特别策划
18 超级快乐美食旅行
19 美食去哪儿吃？——寻找舌尖上的诱惑
27 吃出美好生活——软件教你当大厨
36 上网买菜，易如反掌——漫谈国内外食材电商发展现状
43 美食存光影，余香留齿间——食物拍摄应用与技巧

应用聚焦
48 从影院到PC——在线与本地3D电影欣赏指南
53 数字化怀旧——走访网络博物馆
57 网罗天下
@应用速递
60 快速卸载多系统——NanWick Windows Uninstaller / 利用触控板体验Win8手势——Synaptics触控板驱动 / 文件夹同步与比较工具——FreeFileSync
61 给Windows 8加上开始菜单——MyQuickStart / 调出Win8高级启动菜单——Boot UI Tuner / 快速桌面分屏——MultiFrame / 多国在线网络电台——Abroadradio
@掌上乾坤
62 自己做DJ——Fuzz Radio / 歌单达人——多米音乐5.0 / 另一种美——画中画相机
63 无惧新规——驾考宝典 / 教你旅游——穷游锦囊 / 科幻视频——FxGuru
64 攒机指南

要闻闪回 66
大众特报 69
晶合通讯 78

专题企划
81 草根游戏发动机——轻游戏引擎的跨平台之梦

中国游戏报道
87 千年一梦轩辕剑 国乐雅韵飘华夏——漫谈“轩辕剑”系列音乐
90 萌系客栈迎客到，缤纷人物乐逍遥



梦幻龙族2
ml.9hgame.com
韩国高人气格斗网游
格斗无限
萌爱无边
开放内测火爆进行中，即刻登录官网领取Ipad、限量宠物
ML.9HGAME.COM
九合游戏
9hgame.com
GRAVITY GAMES

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任）杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑滢 陈子赟
本期责编 韩大治
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2013年2月16日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

版权声明

凡在《大众软件》杂志上刊登，并由大众软件杂志社支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本社，且允许本社以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；大众软件杂志社有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经大众软件杂志社书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

前线地带
93 腐烂国度
95 都市运输2
@本月游戏快报
97 合金装备崛起——复仇 / 孤岛危机3

半月焦点
98 诸事皆虚，诸法皆允——《刺客信条Ⅲ》专题解读

龙门茶社
122 后DotA时代的事

评游析道
124 T组的折腾行动——再评《黑色行动2》
126 剧迷你好，屠夫请走开——浅谈美剧改编游戏《行尸走肉》的销量奇迹
@在线争锋
129 天经地义全自动，但……——大龄男青年网游观第二弹
133 大众软件游戏测试平台

极限竞技
136 机械革命 ——“女妖机械化”战术体系详解（下）

读编往来
140 大软微博话题
141 林晓在线
142 编辑部的故事

TOPTEN
144 热门应用TOPTEN

责编手记



咳咳，本期的责编又是魔之左手了，在新漫画中我的左手真是超酷的，捏住驴肉火烧就像捏着一只虫子似的……好像比喻不当。咳咳，我们继续，北京的又一场雪彻底驱除了多日的雾霾与干冷，带来了清新湿润的空气，但之前的感冒易发天气已经击倒了编辑部一半的同事，包括咳个不停的本责编在内。胸透片子上的小白点着实吓人，虽然医生姐姐说问题不是太大，让我暂时逃离了点滴瓶，不过每天足有二两的药片加上半瓶各种药水，还是吃得本铁血责编每天昏昏欲睡，胃口全无——住手！抢本责编加班饭的拉出去枪毙半小时，没有胃口的意思是只能吃一份了而已。

咳咳，话说大家买到这一期的时候，应该正是吃得沟满壕平、睡得昏天黑地、玩得不亦乐乎的春节期间，轻微肺炎胃口大减的左手在这里给大家拜个晚年，顺便感谢大家还记得来选购我们的杂志，希望它能让你满意。偷偷地说，其实本期的特别策划让本责编很满意，等到可以放开胃口的时候，一定把其中介绍的各个方式、各大网站、各种美食都尝个遍，减肥这种事么，总是在天气渐暖时才会去关心的。

本期责编：魔之左手

梦幻龙族2

ml.9hgame.com

韩国高人气格斗网游

格斗无限 萌爱无边

开放内测火爆进行中，即刻登录官网领取Ipad、限量宠物

ML.9HGAME.COM







融PC于平板
微软Surface平板电脑

■晶合实验室 山青

微软最近针对平板市场推出了Windows RT操作系统及其硬件“示范”平台Surface，它们不仅是平板电脑操作系统和硬件平台，而且在新的微软Windows生态系统中拥有特殊的意义，要负责打通传统PC上的Windows 8和手机上的Windows Phone 8操作系统，统一操控方式和应用体验。在与对手的体系对抗中，微软Windows祭出的“统一”这一目标是否能够达成，Windows RT及其相应平台的作用至关重要。

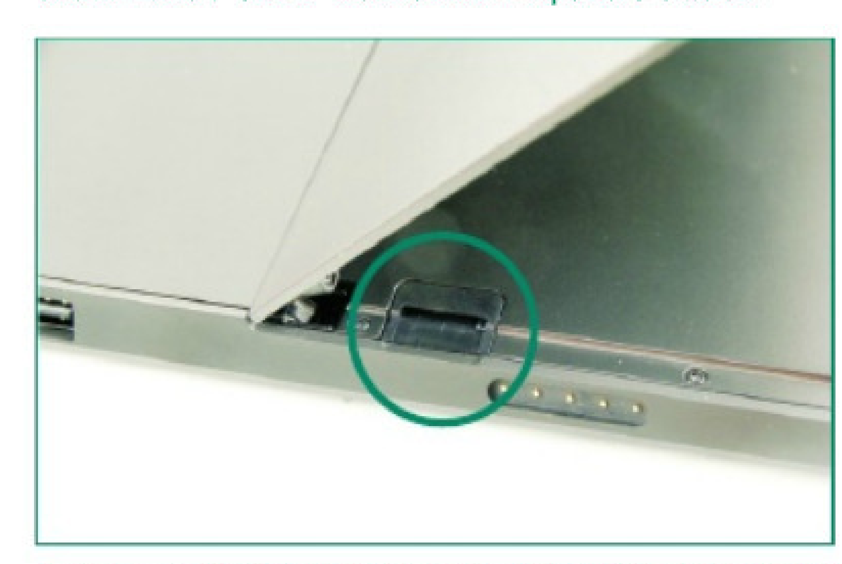


微软Surface采用10.6英寸1366×768分辨率5点触控屏，带有触摸式Windows键，标配防护盖带有键盘和触控板功能。其平板状态厚度为9.5mm，含防护盖为13mm左右，重量则分别为681g和886g，仅就平板状态来说，轻薄程度直追尺寸更小的iPad 4





Surface的背面比正面的面积稍小一些，而键盘防护套面积则更大一些，整体略呈梯形，因此接口和按键从背面看更加清晰。其正反面配置的摄像头差别并不大，都可支持720p分辨率摄像



Surface可通过电源接口附近隐藏于支架下的Micro SD插槽扩展存储空间，目前最大支持64GB容量卡



键盘保护套底部的触控板，其上设置了相当精致的左右键位置。尽管采用触控方式，在按键间还是设计了沟槽进行区分，并需略微用力才能完成点击，提高了按键的辨识度和手感



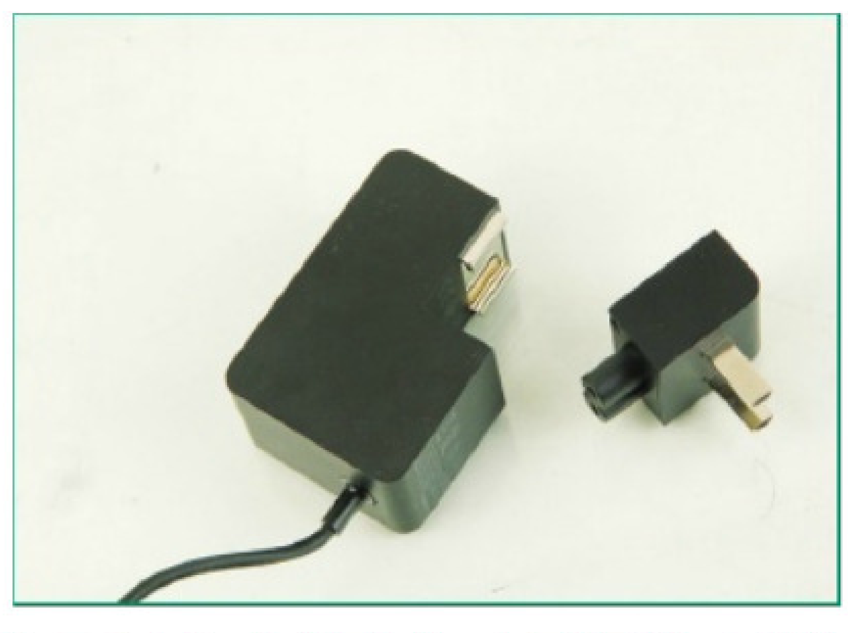
键盘保护套与主体采用磁性连接，方便而牢固



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆微软（Microsoft）◆已上市◆3688/4488元（32GB不含/含键盘保护套）◆400-882-2059（服务热线）◆附件：充电器、说明书等◆推荐：商用、办公平板用户◆相似产品：华硕VivoTab RT TF600T、联想IdeaPad Yoga11-TTH等





电源接口也采用了和保护套接口类似的设计，没有正反之分，连接很快捷，如果绊到线，可以自动脱开而不会将Surface拖到地上，其市电插头为分体式，可快速更换为当地标准接口。



触控式键盘保护套分为很多色彩，材质有一定区别，黑色版本的背面有细微的抓绒，其重量在201g~208g之间

在实际测试中，其高清视频播放、办公文件处理、网页浏览、音乐播放、U盘文件管理等日常应用都相当流畅，续航时间也给我们留下了很深刻的印象，高清视频的连续播放时间可近10小时（75%亮度、100%音量）。

当然它也有一些让人略感失望的问题，例如Windows市场虽然已提供了QQ等很多常用软件，但仍缺乏支持RMVB格式的播放器，以及无线硬盘App等第三方硬件厂商的支持，另外其音量也略显小，我们在正常使用时不得不设置为100%音量，如在嘈杂环境中使用，声音效果将受到一定影响。

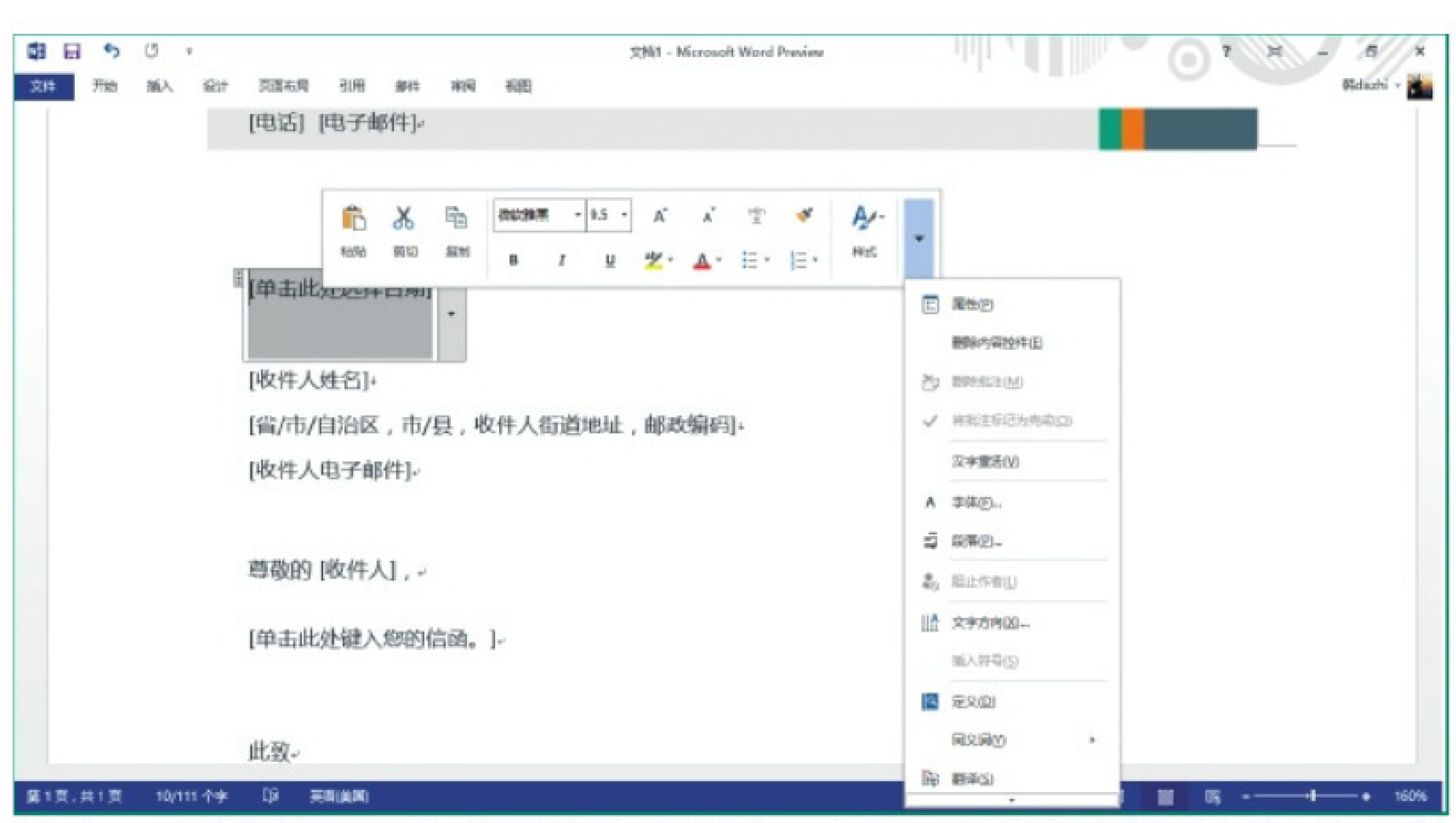


当Windows 8和Windows Phone 8用户使用Surface时，都会感到非常熟悉，可通过“动态磁贴”界面了解实时信息。Windows RT的常见界面和操控更偏向于Windows 8，带有经典的“桌面”等操控模式，笔者甚至要进入系统信息界面才确定这是一款运行在ARM架构处理器上的操作系统。

主要配置规格	
处理器	1.3GHz NVIDIA Tegra 3四核
显示屏	10.6英寸（分辨率1366×768，5点触控）
内存	2GB
显卡	Tegra 3内置
硬盘	32/64GB闪存（可通过Micro SD扩展）
光驱	无
无线网络	802.11a/b/n，蓝牙4.0
接口及扩展	USB 2.0，耳麦接口，Mini HDMI接口、Micro SD插槽
输入设备	触摸式键盘保护套
摄像头	前后720p摄像头
传感器	光传感器、加速度计、陀螺仪、罗盘
外形尺寸	274.6×172×9.5mm（含保护套13mm）
重量	681g，含保护套886g，旅行重量1.01kg
操作系统	Windows RT



独特的音频帮助功能——“讲述人”，可用语音为用户提示目前的操作



Windows RT自带的最新Office预览版是它的亮点之一，不仅可帮助用户处理各种办公文件，而且针对触控的设计非常多，例如选取文字时更大更易点选的端点标示，顶端菜单简化，偏重于可随处唤出的工具栏等



Surface平板自带支架，配合键盘保护套可获得较好的输入角度，也很适合长时间观看视频或进行视频聊天

总结： 这是一款新形态的平板电脑，无论是硬件设计、软件系统还是以键盘保护套为代表的附件都给人留下深刻的印象，与强调娱乐的主流Pad不同，它的目标是“让用户获得工作与娱乐的完美结合”“体验前所未有的工作乐趣”，从试用结果看，这一目标已基本达成。P

优雅而强大
三星S27B970D显示器

■晶合实验室 魔之左手



刚结束的CES展会上，大量超高分辨率显示设备的推出，让人们对显示精细度的追求达到了一个新的高度。尽管这些4K乃至8K分辨率的产品还离普通消费者很远，不过我们已经可以得到不少精细度比1920×1080全高清分辨率更高的显示器，例如支持2560×1440（WQHD）分辨率的三星S27B970D。



三星S27B970D拥有LED超薄面板中不多见的内置喇叭，屏幕左右下边框配置了7W立体声扬声器，使用HDMI或DisplayPort连接时可直接播放声音，声音效果和音量完全可媲美百元级桌面小音箱





三星S27B970D采用27英寸PLS面板，最高分辨率2560×1440，灰度响应时间5ms，最高亮度285cd/m²（高亮模式）。它采用黑色与银色结合的颜色方案，银色壳体包裹着圆形底座顶部与支柱的侧后部，并装饰着屏幕边框，其他部分则全部采用黑色钢琴漆



隐藏在支架中的操控键，避免了用手接触屏幕和边框留下不美观的指印



底座右侧的USB 2.0接口，可支持移动硬盘等USB设备



接口位于底座尾部，HDMI接口支持MHL功能，可连接移动设备，同时为其充电，另外支持DVI与DisplayPort视频输入及USB连接

高端面板、超高分辨率和内置色彩校准引擎，以及专业级出厂校色的配合，使其成为一款面向专业人员和高端影音娱乐的顶级显示器。在试用中，其内置色彩校准引擎会在每一次启动时自动校正，无论如何更换硬件，都不会影响其表现。

S27B970D图像显示鲜艳而不刺眼，左右和上方可视角度都达到80°以上，视频和游戏中的图像没有任何拖影和延迟问题。在大家更常用的1920×1080分辨率下测试，满屏模式下，没有因分辨率对应问题产生颗粒感。

总结：这是一款专业级的高清晰度显示器，对普通用户而言虽然效果让人迷醉，但价格不菲。不过对于专业人士，它的娱乐功能更强，且价格相对其他专业级产品很有吸引力。

投射无疆界
智器U7平板电脑

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆智器（SmartQ）◆已上市◆1999元
◆0551-5311585（售后服务）◆附件：电源线、MHL连线、DisplayPort连线、说明书、质保卡等◆推荐：经常需要进行大屏展示的商务和娱乐平板用户◆相似产品：智器U7-H、三星Galaxy Beam手机等

在投影组件和光源小型化后，大家最想把它们装到什么地方呢？当然首选就是屏幕尺寸总嫌不够的手机和平板电脑了。智器因为与投影核心技术厂商德州仪器的合作关系，其U7平板电脑更是在平台与投影的融合方面有着特殊的条件。



从正面看，智器U7只是一款中规中矩的7英寸平板电脑，边框甚至稍显宽了一些，它拥有1024×600分辨率IPS屏幕，支持5点触控，拥有高强度玻璃保护，带有前置200万像素摄像头





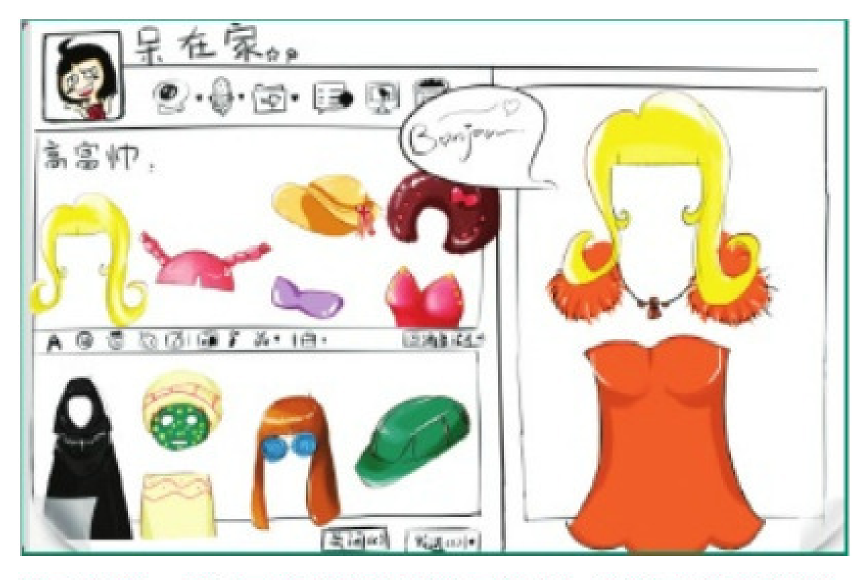
投影模块采用LED光源，亮度大于40流明，投影尺寸5～50英寸，分辨率854×480，带有1.5W扬声器。启动投影模块和调节焦距都非常简单，只需拨动模块上和旁边的两个拨杆开关即可，它在使用投影时可将屏幕关闭，此时屏幕仍可进行操控，类似触摸板或鼠标，它还拥有电子白板功能，可使用蓝牙红外设备进行投影互动操作。



U7的背面不同于一般平板的平滑，两块明显凸出的设计正是其特殊功能的体现，前端的鼓包中是投影模块，后方则是高容量电池，同时也是使用投影模块时的后方支点。尽管受到它们的影响，这款平板的最大厚度达到了14mm，但其他部分的厚度均在11mm以下，总重只有360g，便携性仍然很不错



U7的投影色彩与亮度相当不错，声音也较为洪亮，对投影对象和位置没有什么要求，能够略微调整角度即可，可满足普通居室和小型会议室内的影音娱乐或商务演示需求





U7内置一款有趣的投影娱乐软件“呆在家投影”，可在轻松的音乐下进行投影“换装秀”，女生可以尝试各种首饰、发型和衣饰，男生则可身披梅西的经典战袍

U7采用德州仪器1GHz OMAP4430双核处理器，配置1GB内存和8GB存储空间，支持最大32GB容量扩展。对性能要求较高的用户，可考虑智器提供的高配版U7-H，拥有1.5GHz OMAP4460处理器和16GB存储空间。在测试中，U7的安兔兔得分为6480左右，象限2640分左右，内置SGX540图像引擎3D能力强大，常见3D游戏都可流畅运行。



U7提供了Mini HDMI接口，可将图像传输至大尺寸显示设备，作为投影方式的补充

总结：这是一款设计独特的平板产品，尽管实验性很强，但做工和应用已经相当成熟。不过在投影时的操控设计仍然不很完善，例如很多3D游戏采用重力感应操控，就无法同时进行正常的投影显示；投影手势操控必须借助蓝牙红外设备；投影换装也不能直接自行拍摄等，多少有些遗憾。

满载运行
Kingmax 8GB DDR3 1600内存

■晶合实验室 魔之左手

随着Windows 8的推出和AMD、Intel新平台的上市，又一轮内存容量升级开始了，很多人都开始考虑配置16GB甚至32GB内存，因此单条容量8GB的产品备受关注。Kingmax最近推出的8GB单条DDR3内存不仅可在容量上满足这些高端用户的需求，同时也提供了更出色的容量价格比，价格远低于两条4GB内存。

我们的样品频率为DDR3 1600，符合Intel Ivy Bridge平台的需求，它采用面积较小的BGA内存颗粒，双面共16颗512M×8bit颗粒，构成8GB容量，64bit位宽。从外观上看，其PCB板和线路、焊点规整简洁，金手指结实可靠。

测试平台为Intel酷睿i7-3770K处理器，技嘉Z77-UD3H主板，安装64位Windows 7旗舰版，开启主板BIOS设置中的内存Profile识别，使用自动设置的工作频率和响应速度等参数，CL=11(11-11-11-28)。

标准测试成绩表

项目	子项	8GB×2 Kingmax DDR3 1600	8GB×2 Kingmax DDR3 1333
Fritz Chess Benchmark	8线程	14630千步/秒	13855千步/秒
Windows 7体验指数	处理器	7.7	7.7
	内存	7.7	7.7
	图形	6.5	5.9
	游戏图形	6.5	5.5
	磁盘数据传输速度	5.9	5.9
MediaCoder x64*	Intel GPU加速	57秒	65秒
	转换后容量	63.8MB	63.8MB

注*：此项得分越低越好，其他项目得分越高越好

从测试结果看，与上一代的主流频率DDR3 1333相比，这款内存的性能有明显提升，并带动了处理器和核芯显卡性能提升。比较可惜的是，尽管在标定频率下表现很稳定，但这款产品的超频能力并不强，想要超频使用的用户可选购Kingmax专门的超频内存Nano Gaming RAM。





性能和稳定性不错，且容量价格比很好，是新装机或升级用户不错的选择。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆胜创（Kingmax）◆已上市◆339元（8GB）◆800-999-6059/400-692-1112（内存产品客服）◆附件：无◆推荐：Intel新平台用户

见证风雨
金士顿25周年纪念版U盘

■晶合实验室 魔之左手

成立于1987年的金士顿以内存模组起家，到2012年已经走过了25个春秋，产品线也扩展到了闪存卡、U盘和固态硬盘等多种固态存储产品，金士顿还为此推出了一款25周年纪念版U盘。这款U盘基于DataTraveler SE9设计，其上镌刻的型号名称已变为25周年纪念的Logo。

金士顿25周年纪念版U盘采用整体式金属结构，没有任何活动部件，尾部挂环开口虽大，但相当牢固，可完全无忧地随身携带。其亮丽的外形也具有不错的装饰性，很适合挂在钥匙串甚至是手机、挎包上。

它的读写速度与DataTraveler SE9基本相同，ATTO Disk Benchmark测试中的最高读写速度分别为17.4MB/s和4.6MB/s，实际文件拷贝测试的速度也与这一结果基本相符。由于其写入速度远低于读取速度，因此更适合作为固定文件的备份盘等用途。



背面雕刻着金士顿的品牌logo

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



一款很有纪念意义的U盘，全金属外壳和简洁的设计不仅牢固而且装饰性强，如果支持USB 3.0就更好了。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆金士顿（Kingston）◆已上市◆49元（8GB）◆800-810-1972（技术支持）◆附件：无◆推荐：金士顿粉丝和数码爱好者◆相似产品：生肖纪念U盘、金士顿DataTraveler SE9等

闪电响应
英睿达铂胜Tactical内存

■晶合实验室 魔之左手

作为美光的子品牌，英睿达Crucial的产品充满个性色彩，它推出的Ballistix铂胜系列内存共有3个系列：Sport运动系列、Tactical智能系列、Elite精英系列，全面覆盖了高性能产品的所有细分市场。其中Tactical智能系列内存为高端游戏玩家、影音内容创建者等高端用户设计，以速度快、延迟短为特色。

铂胜Tactical智能内存采用黑色PCB板和增强型散热器，从露在外面的PCB部分看，做工相当精细，大量的电容排阻焊点均匀饱满，金手指部分采用镀金工艺，色泽均匀一致。我们的样品为标准版的铂胜Tactical智能DDR3 1600内存，另外还有一种Tactical Tracer铂胜智能探索者内存，在上下沿分别设置了LED活动指示灯，可定制各种内存状态显示。

标准测试成绩表

项目	子项	DDR3 1600 CL=11	Tactical智能内存
Fritz Chess Benchmark	8线程	14630千步/秒	14737千步/秒
Windows 7体验指数	处理器	7.7	7.7
	内存	7.7	7.8
	图形	6.5	6.6
	游戏图形	6.5	6.6
	磁盘数据传输速度	5.9	5.9
MediaCoder x64*	Intel GPU加速	57秒	61秒
	转换后容量	63.8MB	63.8MB

注*：此项得分越低越好，其他项目得分越高越好

我们的测试平台为Intel酷睿i7-3770K处理器，技嘉Z77-UD3H主板，安装64位Windows 7旗舰版，开启主板BIOS设置中的内存Profile识别，使用自动设置的工作频率和响应速度等参数，发现其默认响应值等均比常见内存低，常见内存为CL=11(11-11-11-28)，这款内存则为CL8（8-8-8-24）。

与其他品牌内存相比，在同频率下，更低的响应速度让处理器及内置核芯显卡发挥得更充分，取得了更好的成绩。但MediaCoder等软件则对响应速度的要求并不高，因此成绩没有提升。

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



这是一款不用超频就可获得更高性能的内存，对性能敏感又担心超频影响稳定性的用户，不妨考虑一下它。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆英睿达（Crucial）◆已上市◆290元（4GB×2套装）◆附件：无◆推荐：游戏发烧友，高端用户◆相似产品：海盗船统治者GT、金士顿骇客神条





工业革命如此伟大，影响如此深远，而“3D打印制造业”究竟是怎样一回事，竟然可以被一些理论家上升到“新工业革命”的高度？

一个人的工业革命？——聚焦3D打印

■北京 冰河 段昌宏

第一次听到3D打印这个名词，还是缘于看到一条国外新闻：《连线》杂志主编克里斯·安德森辞去职务，加盟一家3D打印技术公司合伙创业。克里斯·安德森是著名科技畅销书《长尾理论》的作者，美国著名的互联网观察评论家，另外一本书《免费：商业的未来》目前在海内外也很受瞩目，虽然也引起了一些“抄袭”的争议，但从内容上来说还是颇有见地。他最新的作品就是《制造者：新工业革命》，谈的就是他后来干脆辞职创业的3D打印制造工业，能够让这样一位常年站在岸边指点江山的高人都忍不住下水，这3D打印技术一定非常了得。

“工业革命”是一个什么样的概念？互动百科上是这么解释的：“工业革命（The Industrial Revolution），又称产业革命，发源于英格兰中部地区，是指资本主义工业化的早期历程，即资本主义生产完成了从工场手工业向机器大工业过渡的阶段。工业革命是以机器取代人力，以大规模工厂化生产取代个体工场手工生产的一场生产与科技革命。由于机器的发明及运用成为了这个时代的标志，因此历史学家称这个时代为“机器时代”（the Age of Machines）。18世纪中叶，英国人瓦特改良蒸汽机之后，由一系列技术革命引起了从手工劳动向动力机器生产转变的重大飞跃。”当然在我们所学过的课程中，工业革命所蕴含的意义要多得多，例如大家都很熟悉的“羊吃人”，源于纺织工业成型使得传统自耕农破产，导致大量底层农民背井离乡的故事。实际上说的是机器工业的崛起打破了传统农耕社会的自安模式，引发一系列社会变革，最重要的是带来了更剧烈更鲜明的社会阶级分化，包括殖民主义、帝国主义、资本主义、社会主义、无政府主义等现代政治理论思想都是从这个基础上诞生的。所以说工业革命深刻地影响了人类社会的进化发展毫不为过。

既然工业革命如此伟大，影响如此深远，那么“3D打印制造业”究竟是怎样一回事，竟然可以被一些理论家上升到“新工业革命”的高度，这是个令人感兴趣的问题。即使抛开推动人类社会进步这种崇高伟大的意义不谈，在商业应用的角度上来说，如果3D打印技术真的能够迅速投入到社会应用中，一定会

改变现有商业供需链条，从而制造大量的商机。朋友们，发财的机会就在其中啊，这么赤裸裸的现实利益摆在眼前，大家真的需要好好关注一下这个新概念，看看它究竟是新时代的曙光，或者还是以往那种声势浩大却迅速风干的互联网噱头。

3D打印探秘

根据目前的流行说法，3D打印技术是一个叫做恩里科·迪尼的意大利发明家发明的，这个意大利人在2010年3月在阿布扎比建造的全球首个绿色乌托邦“马斯达尔城”工程中，首次使用了他构想的“计算机快速辅助制造工程”的技术应用，打印了一部分建筑的骨架外墙，结果证明完全可行。他所设计的机器主要使用沙子为原料，当机器开始工作时，它的上千个喷嘴中会同时喷出沙子和一种镁基胶。这种特制的胶水会将沙子粘成像岩石一样坚固的固体，并形成特定的形状，然后只需要按照预先设定的形状一层层喷上这种材料，最终就可以“打印”一个完整的雕塑或者教堂建筑。这种技术是添加剂制造技术的一种形式，在添加剂制造技术中三维对象是通过连续的物理层创建出来的。相对于其他的添加剂制造技术而言，具有速度快、价格便宜、易用性高等优点。随后他将这一技术命名为“3D打印”。这一技术构想被提出之后迅速获得高度关注和推广。但是，还有一种说法认为3D打印技术实际的发明者是一个名叫Charles Hull的美国人，只不过他将自己所采用的技术被称为“立体光刻技术”，原理是利用紫外线照射将树脂凝固成形制造物体。他创立的3D Systems公司是世界上第一家生产3D打印设备的公司，也是目前世界3D打印领域的巨头和领航者。1992年，该公司卖出第一台商业化产品。1994年，美国麻省理工学院也发明了一种名为“三维打印”（3Dimensional Printing，简称“3DP”）的新技术，并申请了专利。为了将3DP技术推向市场，麻省理工学院将专利转让给一家名为Z—corporation的公司。Z—corporation最先推广通过降低精度降低成本和售价的办公室版3D打印机，也是唯一一家生产彩色3D打印机的公司。该公司现已被3D Systems收购。

如果说美国人的3D打印技术属于“雕刻成型”，那么意大利人的就属于“堆砌成型”。

从以上的描述可以看到，美国人和意大利人所发明的技术在原理上有所不同。美国人的3D打印技术属于一种“雕刻成型”的技术，就是在机器外将已经准备好的固体材料根据计算机内的模型图纸用外力手段（特定频谱的光线照射）加工，最终制造出符合图纸形状的产品。而意大利人的技术则属于一种“堆砌成型”的技术，将准备好的原料从设备的喷口喷出，根据计算机内的模型图纸制造成型获得产品，的确和传统的2D打印有些相似。如果用2D制造技术来类比，就好像剪纸图案和喷涂图案的差异。所以美国人和意大利人各自申请到了专利。根据各方面获得的资料描述，目前市场上的快速成型技术分为3DP 技术、FDM熔融层积成型技术、SLA立体平版印刷技术、SLS选区激光烧结、DLP激光成型技术和UV紫外线成型技术等，关于这些听起来很高端的技术，有兴趣的读者可以参见插文的详细说明。也许有人对于这种文字描述还是有些不明白，那么可以举一个形象的例子。就在刚刚上映的成龙贺岁新片《十二生肖》里，有一个镜头是成龙需要制作一个假的生肖兽首去替换真品，他以记者采访的名义参观，趁人不备带上具有扫描功能的手套抚摸兽首，产生的外形数据被传送到


辞去《连线》杂志主编职务下海搞“3D打印”的克里斯·安德森


在《十二生肖》中，3D打印技术展现了其“神奇”的一面


俯瞰马斯达尔城规划图



对于一些大型、复杂的打印任务，3D打印可能会需要一个“作坊”

另一场所的电脑中，然后就立刻喷射制造出一个与原型一模一样的赝品兽首。感兴趣的读者可以好好观察一下这段镜头，堪称3D打印技术的典型视觉展示。当然电影还是有一些夸张的，如果一件文物这么容易就能够被复制出来，那3D打印技术恐怕就要受到严格的管制了。

目前业界所关注的3D打印技术基本以意大利人的技术为主，这种技术在功能上与光成型技术一样，采用分层加工、迭加成形，即通过逐层增加材料来生成3D实体，与传统的去除材料加工技术完全不同。机器称之为“打印机”是参照了其技术原理，因为分层加工的过程与喷墨打印十分相似。随着这项技术的不断进步，目前已经能够生产出与原型的外观、感觉和功能极为接近的3D模型。说得简单一点，现在热捧的这种“3D打印”是断层扫描的逆过程，断层扫描是把某个东西“切”成无数叠加的片，3D打印就是一片一片的打印，然后叠加到一起，成为一个立体物体。

使用3D打印机就像打印一封信：轻点电脑屏幕上的“打印”按钮，一份数字文件便被传送到一台喷墨打印机上，它将一层墨水喷到纸的表面以形成一副二维图像。而在3D打印时，软件通过电脑辅助设计技术（CAD）完成一系列数字切片，并将这些切片的信息传送到3D打印机上，后者会将连续的薄型层面堆叠起来，直到一个固态物体成型。3D打印机与传统打印机最大的区别在于它使用的“墨水”是实实在在的原材料。

3D打印技术之所以受到如此热捧，在于对生产者来说，可大幅降低生产成本，提高原材料和能源的使用效率，减少对环境的影响，它还使消费者能根据自己的需求量身定制产品。

3D打印机既不需要用纸，也不需要用墨，而是通过电子制图、远程数据传输、激光扫描、材料熔化等一系列技术，使特定金属粉或者记忆材料熔化，并按照电子模型图的指示一层层重新叠加起来，最终把电子模型图变成实物。其优点是大大节省工业样品制作时间，且可以“打印”造型复杂的产品。3D打印的应用范围之广超乎人们的想象，理论上说，几乎只要存在的东西都可以通过3D 打印机复制出来。随着技术的不断成熟，3D 打印技术有望在以下几个行业中得到广泛使用：

1、传统制造业：3D 打印无论是在成本、速度和精确度上都远胜于传统制造技术。3D打印技术本身非常适合大规模生产。汽车行业在进行安全性测试等工作时，可以将一些非关键部件用3D 打印的产品替代，在追求效率的同时降低成本。

2、医疗行业：在外科手术中，3D 打印技术可为需要器官移植的患者“量身打造”所需器官。而打印一个人体心脏瓣膜，只需要价值70元人民币的高分子材料。

3、文物保护：博物馆里常常会用很多原件的复制品来保护原始作品不受环境或意外事件的伤害。《十二生肖》里表现的制作赝品的过程可以作为范例参考。

4、建筑设计行业：在建筑行业里，工程师和设计师们已经逐渐开始使用3D 打印机打印的建筑模型，这种方法快速、成本低、环保，同时制作精美，完全合乎设计者的要求，同时又能节省大量材料。

5、配件饰品玩具行业：3D 打印技术很好地满足了配件、饰品、玩具消费者个性化多样化的需求。目前国内外已经有一些公司开始为消费者提供个性化3D 打印制作服务。事实上，这一行业应用对于普通人的意义最大，因为这意

主流3D打印技术一览

3DP技术：采用3DP技术的3D打印机使用标准喷墨打印技术，通过将液态连结体铺放在粉末薄层上，以打印横截面数据的方式逐层创建各部件，创建三维实体模型，采用这种技术打印成型的样品模型与实际产品具有同样的色彩，还可以将彩色分析结果直接描绘在模型上，模型样品所传递的信息较大。

FDM熔融层积成型技术：FDM熔融层积成型技术是将丝状的热熔性材料加热融化，同时三维喷头在计算机的控制下，根据截面轮廓信息，将材料选择性地涂敷在工作台上，快速冷却后形成一层截面。一层成型完成后，机器工作台下降一个高度（即分层厚度）再成型下一层，直至形成整个实体造型。其成型材料种类多，成型件强度高、精度较高，主要适用于成型小塑料件。

SLA立体平版印刷技术：SLA立体平版印刷技术以光敏树脂为原料，通过计算机控制激光按零件的各分层截面信息在液态的光敏树脂表面进行逐点扫描，被扫描区域的树脂薄层产生光聚合反应而固化，形成零件的一个薄层。一层固化完成后，工作台下移一个层厚的距离，然后在原先固化好的树脂表面再敷上一层新的液态树脂，直至得到三维实体模型。该方法成型速度快，自动化程度高，可成形任意复杂形状，尺寸精度高，主要应用于复杂、高精度的精细工件快速成型。

SLS选区激光烧结技术：SLA立体平版印刷技术是通过预先在工作台上铺一层粉末材料（金属粉末或非金属粉末），然后让激光在计算机控制下按照界面轮廓信息对实心部分粉末进行烧结，然后不断循环，层层堆积成型。该方法制造工艺简单，材料选择范围广，成本较低，成型速度快，主要应用于铸造业直接制作快速模具。

DLP激光成型技术：DLP激光成型技术和SLA立体平版印刷技术比较相似，不过它是使用高分辨率的数字光处理器（DLP）投影仪来固化液态光聚合物，逐层进行光固化，由于每层固化时通过幻灯片似的片状固化，因此速度比同类型的SLA立体平版印刷技术速度更快。该技术成型精度高，在材料属性、细节和表面光洁度方面可匹敌注塑成型的耐用塑料部件。

UV紫外线成型技术：UV紫外线成型技术和SLA立体平版印刷技术比较相似类似，不同的是它利用UV紫外线照射液态光敏树脂，一层一层由下而上堆栈成型，成型的过程中没有噪音产生，在同类技术中成型的精度最高，通常应用于精度要求高的珠宝和手机外壳等行业。




3D打印可以达到较高的精度，像这样的镂空花纹构造物对其而言不是什么难事儿

味着喜欢自己创作相关产品的爱好者有机会以更快更低廉的成本进行创作，并可以自行创业销售。这对很多梦想自己开个小店谋生的年轻人来说是个很好的选择。当然，这需要等到3D打印技术更加成熟，价格也要足以让普通创业者能够接受之后再说。

目前在美国，3D打印服务企业Shapeways已拥有15万个会员及超过6000个企业用户，用户可通过Shapeways平台上传打印自己的3D作品并出售。迄今为止，这家公司已为顾客打印过上百万件产品，其打印材质包括陶瓷，塑料和钢化玻璃等三十余种材料。而证券资本市场亦为3D打印业务投以高度好评。Shapeways已获数千万美元的风险投资。在8月初，国内铝板带箔加工企业银邦股份宣布进军3D打印后，其股价飙升两成，投资机构迅速将其评级提高至增持。

3D打印技术之所以受到如此热捧，的确有其技术先进的原因。不过根据以往的历史来看，先进的技术能否在市场大潮中最终幸存下来，依赖的不仅仅是技术一个方面，还有更多的因素在影响着新技术的市场命运。眼前的热捧可能是一个大馅饼，也可能是一个大陷阱。

20年前的老“新技术”？

既然3D打印技术听起来这么厉害，那么是不是会像克里斯·安德森所预测的那样，迅速崛起成为互联网创业的下一个浪潮呢？从目前情况看来并不是那么乐观。尽管2012年12月，工信部高层就表态将推动3D打印产业化，科技部更是明确表示3D打印相关战略规划正在研究制订中，有望于2013年两会后公布。但目前国内的3D打印技术相关应用多数还存在于实验室或者大型工业设计车间，鲜见于普通消费市场。根据记者本人的一些调查了解，不少企业和个人虽然对这项技术非常感兴趣，但目前都处于观望的状态，对其应用前景并没有很强的信心。这种局面缘于以下几个问题。

首先是难以下降的价格门槛，目前市场上能够提供给普通用户使用的3D打印机价格至少在5000元到10000元上下，工业级设备则动辄几十万元，压根不是普通人所能触及的。如果说价格问题咬咬牙还能承受的起，那么另一个问题就更关键，就是3D打印机所使用的材料。目前能够被运用到3D打印中去的材料包括薄膜、树脂、石蜡、石膏、尼龙丝、钛合金、陶瓷等十几种。两个问题综合在一起，让3D打印技术徒有声势而难以进入寻常百姓家。现在大多数个人能购买到的3D打印机基本上以打塑料或者树脂材质为主，ABS塑料基本上只适合打印相对大面积的平面造型，石膏材质可以做相对复杂一些的结构，但表面更为粗糙而且易碎，至于一些高端的树脂，能够避免上述两者的缺点，制造相对优良的3D打印产品。但比起用ABS塑料手工制作一个同等大小的东西，大概要贵上100倍，至于金属产品的直接制造，尤其是大型金属结构件的直接制造是3D打印技术最核心的应用所在。这块市场虽然规模不会特别大，但附加值高，且科技含量最高。对渴望用更贵的金属来制作产品的用户来说，至少在3年内合适的3D打印机无望降价到普通创业者能承受的地步。而金属材料的3D打印成型，目前在国外也基本还只能在实验室和大型工业设计车间内应用，使用的钛合金材料属于国防工业用品，普通

人既无渠道也无财力用得了这种高端材料。即使是普通的塑料或者树脂材料，一旦使用起来的成本也很惊人。当前市场上销售的3D打印机使用的材质在淘宝上可买不到，绝大多数很多只能匹配生产厂家提供的耗材，价格远比想象中昂贵。所以一旦进入成批制造的规模，单个零件模型的成本其实核算下来比原有的手工或者其他加工方法还要贵。目前看重的只能是3D打印的效率，经济性则无法做太多要求。另外目前大多数3D打印机还只能支持单一的耗材，对于渴望用不同材料制作各种产品的用户来说，即使买得起好几台3D打印机，恐怕也要搞一个车间来放置这些设备。在如今这个房价或者房租可以逼人跳楼的年代，这真是想想都让人不寒而栗的问题。

除了材料价格的问题，材料本身的强度和材质也是一个迈不过去的门槛。很多渴望应用这项技术创业的用户都希望能借此建立自己的个人产品工作室，但目前的材料强度要求达不到标准。新闻里那些用3D打印制造的房子、车子固然站得起来，但是否能抵挡得住风雨，是否能在路上顺利跑起来，从现有表现来看是个很严峻的问题。由于采用层层叠加的增材制造工艺，层和层之间的粘结再紧密，也无法和传统模具整体浇铸而成的零件相媲美，这意味着在一定外力条件下，"打印"的部件很可能会散架。

制作精度也是目前用户抱怨比较集中的问题。由于分层制造存在"台阶效应"，每个层次虽然很薄，但在一定微观尺度下，仍会形成具有一定厚度的一级级"台阶"，如果需要制造的对象表面是圆弧形，那么就会造成精度上的偏差，需要在"打印"成形后再进行表面打磨处理。同理，还有些工艺方法还需二次强化处理，也会引起材料的收缩与变形，造成尺寸精度较低。如果个人用户希望能利用3D打印设备制造外观相对精致的饰品和玩具，以目前的产品来看基本达不到足够的外观工艺效果。

另外还有一个是环保的问题，目前3D打印材料主要以树脂、塑料为主，对于这些材料本身潜在的危害性至今并无评估。而且塑料、树脂等大多难以降解，一旦大规模运用，其产生的废弃物如何处理都将是一个让市政管理头疼的问题。如今连买菜都不提倡用塑料袋包装，面对这些可能大规模出现的塑料和树脂工艺品该怎么处理？



将食材与3D打印结合起来，就会……

3D打印技术也可以对医学做出贡献，2011年9月，德国弗劳恩霍夫研究所的一个小组使用生物分子与人造聚合体，成功打印出低排斥性的人造血管

最后是目前普及型3D打印机令人失望的制作效率问题。个人用户现在所能买到的那些3D打印设备（以淘宝上销售的居多）价格通常在5000元到10000元之间，外形和工作原理方面几乎别无二致。大多数3D打印机都采用了一种名为FDM（丝状材料选择性熔覆，Fused Deposition Modeling）的技术，少量3D打印机还会采用SLA（光敏树脂选择性固化立体雕刻，Stereolithography）技术、SLS（粉末材料选择性烧结,Selected Laser Sintering）技术或LOM（箔材叠层实体制作，Laminated Object Manufacturing）技术。这些3D打印机基本产于国内，由珠三角、长三角制造，很多人会不屑地称这些淘宝货为"山寨3D打印机"，因为这些设备所采用的技术尽力规避了国外技术的核心专利以防止诉讼纠纷。但规避核心技术的结果是加工效率的下降，这些淘宝货即使只能加工树脂或者塑料，其加工效率也远远不及手工制作。记者所采访到的一个尝鲜3D打印的用户表示，不算建模、程序处理等过程，打印一个手掌大的汽车模型构件也需要2个小时左右，若加上事先的程序建模和调试时间就要翻倍。如果仅仅是慢的话，也无可厚非。但更难以让人接受的是，这类3D打印机对于使用环境都有较高要求，室内清洁度要高，电压要很稳定，不能有太大的声源或者震动影响，而且一旦开始打印中途不能骤然停止，否则材料有可能损害喷头。另外3D打印机对于电脑系统的兼容性要求也很高，安装一个3D打印驱动程序不是一般的麻烦。要想完整地完成打印，必须得相当了解其原理及调试，否则，一般的用户很难操作和使用。

以上所说的这些问题其实都不算是新问题，事实上3D打印技术诞生已经有20多年，这些问题一直是制约技术推广普及的瓶颈，否则也不会拖到今天突然红起来。但综合以上的问题来说，尽管现在的3D打印技术取得不少突破，目前看来距离普通用户的家门还很远。

看不见的手

若3D打印技术能够迅速达到成熟可靠的应用地步，那么现有的工业生产制造将从大型、复杂、昂贵的传统过程中分离出来。

既然3D打印技术并不是一夜间冒出来的，受到目前的这种热捧恐怕就不仅仅是来自于技术方面的影响。如果综合目前主要的媒体信息源和资本方，会发现这场风潮起源于美国，主要推波助澜的是3D Systems和Stratasys两家企业，以及克里斯·安德森新创建的“3D Robotics”公司——也正是克里斯·安德森赋予3D打印技术“第三次工业革命”的地位。而欧美业界之所以如此热烈追捧3D打印概念，则和目前的产业形势有关。持续两年的欧美经济危机后，尽管互联网行业依旧充满活力，但欧美国家的实体经济已近乎停滞，亚洲特别是中国凭借制造成本优势垄断了世界制造业的下游。虽然制造业上游的设计产业附加值很高，但创造的就业机会远远不及下游，导致普通民众就业率持续下降。在这样的背景下，欧美国家需要制造业回归，但老的生产方式欧美国家已没有丝毫优势可言，而被重新提起的3D打印技术让人看到了制造业的新模式，因此这项新技术顺理成章与之政治需求结合了起来，产生了目前这种高度受追捧的场面。

但这种追捧对于中国的意义却有所不同。过去30余年来，中国凭借低成本的要素供给、庞大的市场需求和不断积累的技术能力，确立了全球制造业大国的地位。无数条生产线培训出了全世界规模最大、技艺最高、纪律最优的“流水线型”工人，这也是中国成为全球制造中心和世界工厂的根本。然而，随着包括3D打印在内的高端制造技术的进步，直接从事制造的人数将不断减少，装配组装成本的比重会持续下降，中国低成本劳动力的比较优势将被大大削弱。《经济学人》就预测，若3D打印技术能够迅速达到成熟可靠的应用地步，那么现有的工业生产制造将从大型、复杂、昂贵的传统过程中分离出来，凡是能接上电源的任何计算机都能够成为灵巧的生产工厂。未来制造业将再次回流到发达国家。虽然目前的3D打印技术尚不足以达到要求，但从技术进步的角度来说，这是中国制造业迟早要面对的问题。

虽然受到热捧，不过目前3D打印的产值在全球制造业中所占份额仍然微不足道。根据美国方面的估计，2011年，全球3D打印市场规模为17.1亿美元，仅占世界制造业总产出的0.02%。但技术革命不会因为新技术的出现而立刻发生。从商业前景看来，3D打印技术的优势不在传统工业的大规模制造商，而是建立在克里斯·安德森提出的“长尾理论”上，就是在全球化市场环境下，有足够多样的小批量需求，只要有效寻找到这些需求，并且将成本降到足够低，提升生产效率，同样可以获得堪比海量市场需求的收益。苹果的App Store、亚马逊、eBay、阿里巴巴都是基于长尾理论的公司，这些将小资源聚集起来的公司都把商业模式建立在长尾理论上。

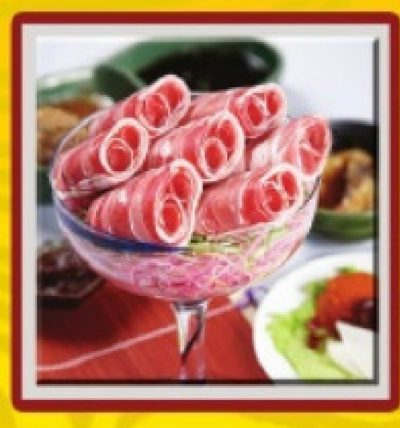
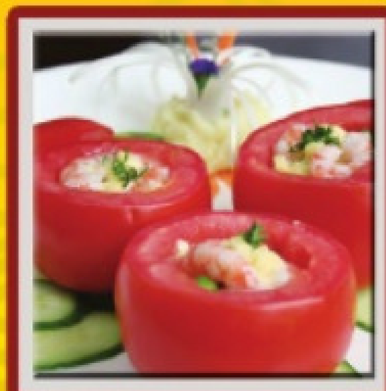
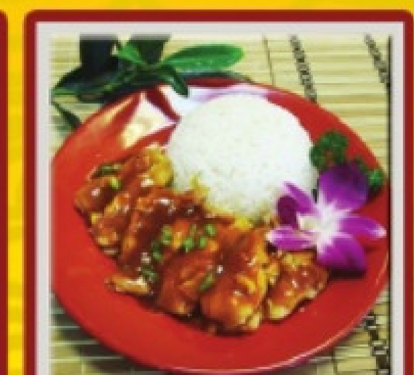
现有互联网对于长尾理论的应用主要还建立在市场流通环节，通过提升信息传播效率和商品配送效率创造财富，在生产制造环节还是依靠富士康模式的传统大规模加工制造，一部苹果手机的制造和收益分成分析就清晰地体现了这一点。而未来3D打印技术就是实现制造业长尾需求的关键成本要素。从长远看，这项技术最终将给工业生产和经济组织模式带来颠覆式的改变。当下就3D打印的理论研究而言，中国与国际水平相差不远，但将整个产业所涉及的材料、机械、数控、软件等诸领域集成起来做出一个商品时，差距的鸿沟就直面而来。未来的发展空间，很大程度上取决于是否有完整的产业链支撑，包括设备制造、材料、模型软件，以及服务商。在这个问题上，并不是简单的概念追捧就能解决的。3D打印带来的工业变化是中国制造业未来无法回避的道路，如何迈上这条新道路，却是一个从上到下全方位的竞争，在这个竞争上，中国没有优势可言。

所有重要的科技都是短期内被高估，长期来看则是被低估。网络就是这样，我们总是看到此事重复发生。3D打印技术未来一定会成为行业主流应用，但现在如何面对狂热的追捧，寻找出适合中国现实的应用途径，这需要年轻一代更加冷静务实地探索。P


打印金属构件对于个人来说，成本比较高


维也纳技术大学一个研究小组设计出“世界上最小的3D打印机”，重1.5公斤，造价1200欧元

在这座喧闹的城市中，有这样一种人：他们疯狂地热爱各种美食，不远万里去探访名店名菜；他们也许不是做菜高手，但却拥有独家的私房菜肴；他们虽无法和品菜师相提并论，但对每一道美食都是用心在品尝。他们有一个令人羡慕的头衔：美食达人。他们会随时把握各种最新的美食信息，第一时间发现与品尝新品菜肴，开发那些隐藏在角落中的处女地。当然，美食达人还要崇尚“独食乐不如众食乐”的精神，与亲朋好友分享美食所带来的美妙感受。各位大馋猫、小馋猫准备好了没？超级快乐美食旅行，现在出发！

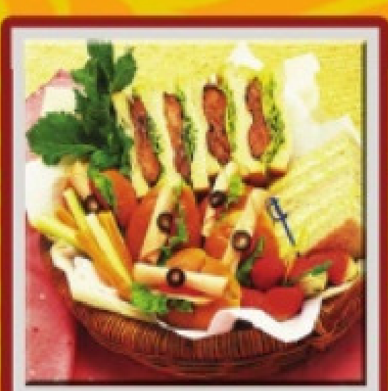




超级快乐美食旅行




■策划 本刊编辑部





导读

P19 美食去哪儿吃？——寻找舌尖上的诱惑
要想成为一名美食达人，就应该对身边知名的美食做到如数家珍。

P27 吃出美好生活——软件教你当大厨
趁年轻学一手好厨艺，花心思做几道像模像样的饭菜吧！

P36 上网买菜，易如反掌——漫谈国内外食材电商发展现状
谁说买菜只能去菜市场？快来上网体验食材电商平台！

P43 美食存光影，余香留齿间——食物拍摄应用与技巧
美食只能品尝片刻，但照片可以永久留存。

美食去哪儿吃?
寻找舌尖上的诱惑



■贵州 冰河洗剑

要想成为一名美食达人，就不应该为中午吃什么、晚上去哪吃之类的问题而烦恼。身边所有知名的餐厅菜馆以及各具特色的美食小吃，都应该做到了若指掌，如数家珍。

寻美食，靠口碑

知名度广、用户口碑好的美食搜寻软件是达人们必须玩转的常规装备之一，许多大型门户网站和生活化社交平台，都早已推出了自家的美食推荐与分享服务，例如大众点评、美食天下、美食杰等等。借助海量用户提供的众多生活信息，达人们就可以随时把握各种美食资讯，始终行走在流行的最前沿。

1. 汇天下之吃货

大众点评

（iOS/Android/Windows Phone）

下载地址：http://www.dianping.com/events/m/

“大众点评网”是目前国内最普及、最热门的本地生活消费平台之一。目前已覆盖全国2300多座城市，收录的商户数量超过150万家，月活跃用户数近5000万，点评数量超过2000万条。在众多用户每天分享的海量生活信息中，“哪里有美食”“哪里餐馆棒”等主题最受用户关注和欢迎，使用“大众点评手机客户端”可以非常方便地搜索周边热点美食区域以及优惠信息（**图1**），查看网友对店铺的推荐与点评，并通过软件内置的地图导航功能，自动规划交通路线前往目标商户。

2. 想吃你就Q一下

QQ美食（iOS/Android）

下载地址：http://meishi.qq.com/

“QQ美食”是腾讯旗下的一款基于地理位置服务的美食点评类应用，它借助QQ聊天软件庞大的用户平台，随时随地为使用者提供有价值的评论信息和给力的优惠资讯，在手机的方寸之间发现周边美味，并在品尝完毕之后书写感受和分享食物照片（**下页图2**）。“每



■海量用户提供美食信息



■QQ美食只专注于美食类信息



■百度身边与百度地图完美整合



■美食下一站，街旁帮你忙

日免单”和“霸王餐”活动是QQ美食最吸引人的地方，合作商家为QQ美食会员每天提供试吃名额，报名后被抽中的幸运儿就可以享受全额免单或者一定额度的餐费报销。

3. 美食不在别处

百度身边指南

（iOS/Android/Win dows Phone）

下载地址：http://s.baidu.com/

“百度身边指南”的口号是发现与分享美食时刻，它将百度地图等优势功能集于一身，提供了全面的餐饮、酒店、休闲娱乐等行业的商户数据，为用户打造一站式消费决策服务。该软件除了可以方便地发现身边各种美食以外，贴心完善的地图语音导航功能，能够让吃货们通过自驾、公交和步行3种方式顺利到达美食所在地（**图3**）。

4. 美食就在街旁

街旁（iOS/Android）

下载地址：http://jiepang.com/

“街旁”客户端可以用来探索身边的好去处，用签到记录生活足迹，和朋友一起创造、发现和分享生活之美——当然也包括享受美食的那一刻。饭点儿一到就可以打开街旁“随便觅个食”或者“痛快吃一顿”（**图4**），“吃货星球”栏目则汇集了各种人气美食、咖啡馆、酒吧和甜品饮料等吃货信息。此外还可以连接微博、人人网、开心网和豆瓣中的众多好友，关注他们正在分享的美食和各种心情，勋章、地主、签到有奖等激励机制会鼓励用户积极探索未曾开发的美食地点。

肚子饿了“摇一摇”，中谁就吃谁

作为一名美食达人，除了每天试吃各种美食以外，保持自己的体型与身体健康也是不能忽视的，不过资深的吃货们在运动之余也不会忘记摇摇胳膊寻找附近的餐馆，曾经风靡一时的微信“摇一摇”流行风，如今也刮到了美食客户端。如果你已经厌倦了被各种点评所包围的感觉，那么现在只需轻轻摇一摇手机，身边美食就会扑面而来，摇中谁就吃谁吧！

1. 美食界刮起摇摇风

食神摇摇（iOS/Android）

下载地址：http://www.lehe.com/

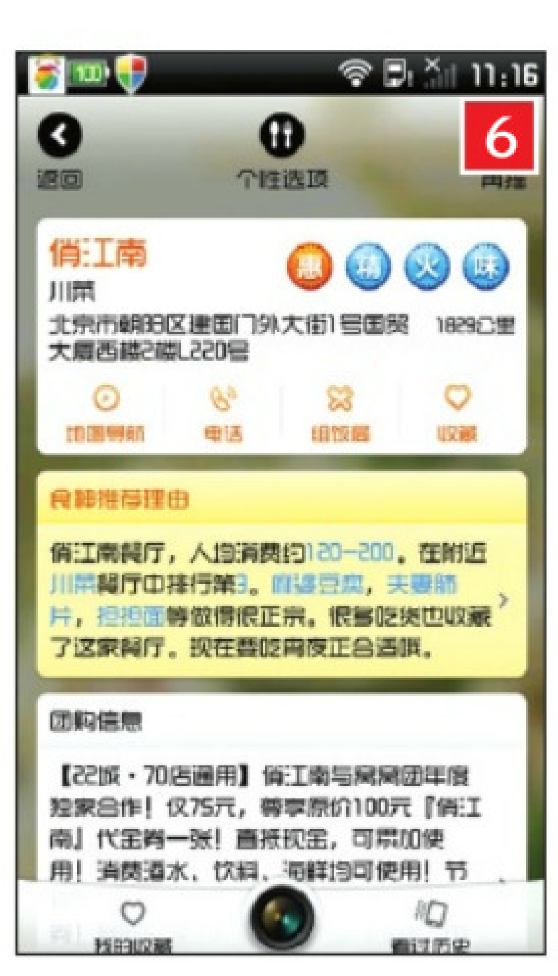
2012年最火爆的美食类移动应用之一“食神摇摇”，在上线后短短几个月时间便迅速吸引了数百万的粉丝，占据了2012年度的苹果软件商店美食类应用第一名，是达人们公认的美食神器。同时它也是第一个将“摇一摇”功能融入到美食应用的成功典范（**图5**），只需摇摇手机就会自动为你推荐美食这种新鲜模式，很快就在年轻人中成为了一种流行。

食神摇摇会让“在哪儿吃”“吃什么”之类的问题变得异常简单，摇一摇手机，软件就会利用位置服务寻找周边有哪些美食地点，并向你推荐一家餐厅（**图6**），同时还会把推荐理由、消费价格、特色菜、推荐排名、网友评价等信息全面展示给用户。如果对推荐的餐厅不够满意，可以在“个性选项”中选择喜欢的菜系并设置预计消费的价格等内容，这样摇出来的餐厅将更符合自己的口味与心理价位（**图7**）。此外还支持一次摇出多家商户，为用户提供多种选择。

除了用地图和列表两种方式显示周边美食以外，食神摇摇还提供了“美食美图”模式，每张招牌菜图片对应一家别具特色的美食餐馆，并简单标记与用户当前位置的距离和优惠等信息（**下页图8**）。智能语音搜索也是美食摇摇的特色功能之一，例如对着软件喊一声



■美食神器“食神摇摇”



■摇一摇向你推荐美食餐厅



■摇一摇餐厅选项设置

“猪头”，它就会列出周边附近的“猪头火锅”“小猪头Pizza”之类的相关店铺，为你的美食出行增添更多乐趣。

邂逅了心仪的美食当然还要与好友分享，美食摇摇不仅可以点评餐馆、推荐招牌菜以及拍摄上传图片，实用好玩的“组饭局”功能也是创新之一。每当在街边发现了一家美食餐馆，就可以通过手机短信、微信等方式呼朋唤友，组织大家一起去享受美食。另外，美食摇摇还记录了每位用户的美食档案，看着每天硕果累累的吃货战绩，是不是特别有成就感？

2. 美食之旅，边走边摇

美食行（iOS/Android）

下载地址： http://meishixing.com/

旅行、出差或与旧友约会，身处陌生的城市想知道附近有什么特色美食吗？“美食行”就能够让我们行天下路，吃遍天下美食。该软件侧重以“地图＋列表显示”的形式将周边餐厅一网打尽（**图9**），并且将用户到该餐厅的步行时间作为重点参考内容标注到结果中。美食行的图片视觉效果非常棒，尤其是大图展示方式会让人食欲大开（**图10**），接下来苦恼的事情就是怪自己没有恐龙的胃口了吧？

美食行也支持摇一摇功能，和好友一起摇晃手机，就可以根据共同口味找到更多喜欢的餐厅。“最新分享”版块汇集了城市中吃货们分享的最新特色美食；“最热分享”则是通过网友投票排序出吃货们推荐的热门美食。此外软件还提供了独特的语音评论功能，听听别人对某家餐厅真实的留言之后再做打算也不迟，最大程度上杜绝了虚假赞美和恶意黑评。拍照记录、约饭通知、饭馆收藏、社交分享以及针对iOS 6系统的Passbook等支持，让美食爱好者不管走到哪里，都能享受到最佳的美食体验。



■让你按图索骥寻找美食



■探索自己的美食之行

提升吃货的自我修养

作为一名普通吃货，自认为骨子里都散发着美食的气息，在吃过各种山珍海味之后，你真的了解自己最喜欢的是哪类食物？每天什么时候胃口正佳？是否与身边的朋友有着相同的口味？……要想成为一名文艺吃货，就应该注重自我修养，与普通吃货在品味上拉开档次。

1. 骨子里的美食基因

饭饭（iOS/Android）

下载地址： http://fanfan.youdao.com/

网易有道推出的美食助手“饭饭”能够深度挖掘出你的美食基因，提高自己对于美食的品质要求，增强吃货的自我修养。它颠覆了传统点评类的美食应用体验，能够分析用户的美食口味、习惯等元素，有针对性地推荐钟意的餐馆和菜品。

第一次使用饭饭要先设置“家乡”和选择“喜欢的菜品”，以便程序能够快速了解用户的口味，推荐周边或全城的正餐、快餐、小吃、饮品、西餐等美食（**图11**）。饭饭与其他美食类应用的最大不同之处就在于个性化推荐，软件呈现在用户面前的不再是千篇一律的餐厅榜单，而



■图片视觉效果很棒



■“饭饭”会找到最适合用户口味的美食





■图12：匹配度数据增加了不少趣味性
■图13：“饭饭”美食关键词

是属于每一个人的独家推荐。

在用户不断使用饭饭的过程中，软件会通过使用者对餐馆、菜品的评分和反馈，智能地进行学习与分析，从海量信息中挑选出更匹配用户的口味和喜好的餐厅与菜品。例如在推荐餐馆时，饭饭会优先选择用户曾经评价较高的餐馆，或者参考有同样喜好的其它用户评分以及众多知名餐馆排行榜，计算出推荐餐馆和用户喜好的匹配度，用百分比的形式表示出来（**图12**）。

此外，网易有道与丁丁网也展开合作，当用户使用饭饭客户端选择餐厅时，可享受丁丁优惠券中的近2万家餐馆的美食优惠信息，既少花了钱又能吃到美食。饭饭中的“饭典”栏目也值得吃货们时常留意，不定期会邀请多位资深美食侦探对各类深巷美食、主题餐厅以及有故事的馆子撰写的独家专业评点。最值得一提的是，使用饭饭通过微博分享美食时，内置的“饭饭美食关键词”工具，会提取用户微博中的美食关键词，给自己打上最适合的吃货标签，充分发掘自己的吃货基因（**图13**）！

2. 有品质的美食生活

想想生活（iOS）

下载地址：http://www.xxshenghuo.net/

笔者认为，如果只是单纯地喜欢各种美食，那么只能获得一个吃货的称号；而高雅、有品质地享受美食，则会被尊称为美食达人。尽管这个世界上吃货占了99%，但若是你积极进取，仍然可以从中脱颖而出！

“想想生活”是一款极具颠覆性的美食体验应用，特别针对在北京生活的人群，为吃货们提升美食生活的品质。软件的高品质首先体现在用户界面的设计思路上，采用画报式的编排模式，融入了时下流行的Windows UI风格，支持横向滑动操作，感觉就像是在翻阅一本精美的美食杂志（**图14**）。美食主题会根据使用者的位置和使用时间自动变化，此外还会记住用户喜欢的餐厅和菜品，在推荐时会越来越迎合使用者的心意。

“想想生活”的定位极为本土，立志打造立足于北京的最专业美食生活应用，因此开发团队在线下进行了大量的资料采集和实地走访，使得其客户端有着最全面、最真实的餐厅信息和点评内容，这也正是吃货们提升美食生活品质的有力保证。

社交关系寻美食

点评类美食应用对于吃货们似乎还有些不够简单直接，一是翻看评论太辛苦，二是水军的泛滥导致信息不够客观真实。因此很多人在考虑“吃什么”这个问题的时候更倾向于问问身边的朋友，于是基于“吃什么问朋友”的社交关系类美食应用应运而生。

1. 无好友，不美食

好友美食（iOS）

下载地址：http://www.haoyoumeishi.com/

“无好友，不美食”不仅是指好吃的食物要与朋友一起品尝，此外还包含着另一层意思——美食应该来源于好友之间的推荐分享。“好友美食”顾名思义，就是这样一款基于好友关系的美食软件，它采用了“LBS＋社交关系＋语义分析＋数据挖掘”的模式，通过用好友介绍和网友印象来定义一家餐馆或一道美食，为用户解决去哪儿吃、吃什么的问题。

好友美食客户端使用新浪微博账号直接登陆，之后就可以看到其亮点所在——在“朋友”中会显示所有微博好友



■杂志式阅读体验



■好友点评过的美食推荐会排名靠前



■评价关键词将为你提供美食灵感



■关注微博好友的美食动态

的美食动态信息，之后根据用户的当前位置，抓取好友对周边美食的相关分享，并综合评价和用户喜好来做推荐。其中排名靠前的餐馆都是微博好友曾经去过和点评过的店铺，同时也会参考社交关系的紧密程度进行排序（上页图15）。

好友美食客户端精选了新浪微博6000万美食方面的相关内容，提供最精准的关键词评论（图16）。所有美食评价均来自于社交网络，每一条信息都有对应微博地址，并且还可查看该微博用户过往发布的美食信息，从而帮助用户判断是否真实可靠。由于来源数据中不乏名人明星、自己的好友甚至好友的朋友，因此可以有效杜绝网络水军的虚假点评。另外好友美食还提供了美食轨迹，用以记录和收藏自己喜好的美食与餐厅；关注微博名人的美食兴趣和推荐说不定也会有意外的惊喜（图17）。

2. 分享美食是最幸福最美好的时刻

美食美刻（iOS/Android）

下载地址：http://www.meishimeike.com/app.html

“懂得欣赏食物之美的人，也一定是个从心里爱生活的人”——这是“美食美刻”所倡导的美食理念。仔细回忆生活中那些美好的时刻，不少都是与吃有关的。因此，美食美刻客户端不仅是一款发现和分享美食的应用，更是一款和亲朋好友共同分享生活中的美好时光、分享幸福和温暖的社交平台。

美食美刻非常注重美食与人之间的关系，在向使用者推荐周边美食时，除了展示精美的照片以外，还提供了品尝者的评价以及时下流行的微博形式（图18）。进入个人主页之后，用户可以按照不同菜系浏览对方分享的各种美食图片与评论信息，对于感兴趣的美食达人，可关注其微博获得最新的美食推荐（图19）。用户所关注的好友或达人推荐的美食，在搜索周边美食时将会靠前显示。

3. 从别人的日记中寻找美食

美食日记（iOS/Android）

下载地址：http://www.douguo.com/page/appcenter/

“美食日记”是著名的美食网站“豆果网”推出的美食发现和分享应用，与另一款名为“豆果美食”的菜谱大全同属一家公司旗下的美食系列作品。美食日记不仅能帮助用户发现周边餐厅和各类美食，更重要的是将每次美食经历整理成日记的形式，捕捉那些有滋有味的美好瞬间，同时还能让吃货们发现同样热爱美食的朋友，寻找他人的美食足迹。

初次运行美食日记时，可关注软件向你推荐的美食达人，随时接收他们发布的美食日记。好友分享的各种美食美图，都将以时间线的方式显示在“关注”内容中，形成一连串美食生活的时间轨迹记录（图20）。

与其它社交应用相似的是，美食日记为每个用户提供了个人主页，用于记录美食和分享喜欢的餐厅美食，对于感兴趣的美食爱好者也可添加关注为好友。除了通过美食结交朋友以外，也可



■图18：每道美食都包含有名有姓的真实点评

■图19：基于美食的微博社交

■图20：记录美食生活的时间轨迹

以通过美食日记来寻找特色餐厅，搜索符合自己胃口的美食，允许上传自己的美食照片进行评论与分享。

4. 不吃正餐爱零食

零食控（iOS）

下载地址： http://www.lskong.com/

“零食控”绝对是一款女生们最爱的美食应用，它专注于零食、甜品、美酒、茶饮、小特产甚至宠物零食等方面的美食分享，当然也同样适用于那些面对零食甜点毫无抵抗力的吃货们！软件基于国内最大的专业零食团购网站平台，采取“微博＋论坛＋团购＋博客”的模式，打造成了一款颇为独特的，以零食为主的美食分享社交平台。

零食控客户端首页提供了“零食主义”“甜品时间”“约会红酒”和“品茶生活”等几项美食分类，每个分类中都汇集了来自微博分享的最新最热的美味零食图片与介绍信息（**图21**）。零食控为每名用户都提供了属于自己的美食微博，用于分享生活中遇到的各种美味零食，积极关注零食达人的动态就可以随时获得最新的零食推荐（**图22**）。

零食控的前身是一家零食团购网站，所以团购功能当然也必不可少，所有交易均基于支付宝平台，安全可靠。发现或品尝到美味的零食以后，用户可在软件中随时发布微博信息，并可以实时同步到新浪微博和腾讯微博，将快乐分享给更多的好友。此外在零食控论坛中还可建立自己的讨论组，与其他用户交流最热的零食信息，才会成为一名合格的零食控达人。



■汇集微博零食美食信息



■关注达人的美味零食微博

不想出门，外卖也能尝美食

是否已经吃腻了食堂大厨做的饭菜？是否正在发愁天寒地冻的日子里如何解决一天三餐？是否希望在吃过山珍海味之后品尝一次简单的美食？打开手机点几下屏幕，叫外卖将美食送上门吧！

1. 大众化的西式美食

必胜宅急送（iOS）

下载地址： http://www.4008123123.com/

“必胜宅急送”客户端是必胜宅急送官网推出的一款手机订餐应用，可随时随地预定必胜客餐厅制作的各种主食、小吃、甜点和饮品等美食，提供订单查询、浏览菜单和优惠券等功能。订餐时需要设置送餐地址、送餐时间并填写顾客联系信息，之后就可以翻看精美诱人的菜单，并且支持离线浏览（**图23**）。手机客户端中显示的菜单与必胜宅急送官网会始终保持同步，提供人气推荐、优惠促销、套餐、饭食等多种分类方便用户选择。

选择好美食之后即可在手机上实时下单，如果有优惠代码也可以一并结算（**图24**）。提交订单后会显示快餐预计送达时间，必胜宅急送会派出专业的外送骑手，将冒着热气的美食送到吃货们的手中。

2. 知名快餐统统搞定

布丁外卖（iOS/Android）

下载地址： http://www.buding.cn/i_takeout.html

赖在家里不想出门的时候，麦当



■精美的菜单会让你食欲大增



■提交订单可使用优惠代码结算



■汇集全国十余家快餐订餐服务



■一键拨号完成订餐

劳、肯德基之类的快餐的确是一个不错的选择，虽然这些网站都提供了相应的线上或手机订餐服务，不过若是能天天换不同口味，使用一款软件下单多家快餐外卖该多好啊！

“布丁外卖”就是一款非常便捷的手机订餐应用，提供了麦当劳、肯德基、必胜客、永和大王、品奇、吉野家等十余家各城市热门的连锁快餐外卖信息（**图25**），所有外卖菜单都来自相应的官方网站，可同时选择多种套餐，一键拨打订餐电话，坐等快递上门服务（**图26**）。

3. 全城外卖大搜录

吃外卖（iOS/Android）

下载地址：http://www.cwaimai.com/mobile/

十几家快餐店显然对于资深的吃货们是远远不够的，即使再美味的食物长期吃也会腻味，说不定附近隔着几条街的本地餐厅也提供外卖服务，因此我们就需要更全面更丰富的外卖搜寻应用。“吃外卖”是由生活信息网推出的一款集合了全城外卖信息的手机订餐应用，除了提供麦当劳、肯德基、必胜客、永和大王、DQ、吉野家、和合谷、真功夫等全国知名的外卖服务以外，还搜集了许多本土小店的订餐优惠信息。

吃外卖客户端目前仅对北京、上海、香港、澳门、深圳和天津等几座城市提供服务，运行后可自动定位所在地区，搜索周边已知的外卖订餐店铺（**图27**）。每家店都会显示详细的起送价、外派范围和送餐费等信息，口味、卫生、速度和服务等评分也可以进行参考，也可以直接搜索菜名或设置与餐厅的距离进行筛选。选择好餐馆后可使用一键拨打立即订餐，程序会将通话内容进行记录，方便随时一键催餐。此外吃外卖还为用户定期推出精选优惠，不会错过任何省钱的机会。

4. 高品质外卖送到家

到家美食会（iOS）

下载地址：http://www.daojia.com.cn/actions/freesale/iphone.html

订餐外卖相关的手机应用实在是不少，但是能提供高品质专业外卖服务的客户端就比较罕见了。“到家美食会”依托自身专业的外卖平台，从2010年成立之初就专注于为城市中高收入者提供知名特色餐厅的外卖服务，其团队核心人员具有在全国知名快餐外卖企业十年以上的运营管理经验，拥有自己专业的一线送餐工作人员。目前“到家美食会”已经同数百家知名餐饮企业建立了合作关系，开通北京和上海两大城市服务。

“到家美食会”客户端丢掉了传统定位式搜索周边外卖的模式，用户只需要输入自己的希望的用餐地址（**图28**），即可划定当前所在区域，在推荐的外卖餐厅中选择美食并订餐下单。到家美食会的服务方向不限于家庭和工作



■吃外卖提供的外卖餐厅种类繁多



■送餐地址简单明了



■下单时可在备注中填写额外要求

用餐，甚至连看似无法外卖的水煮鱼都可以外送（图29），此外还推出了大型宴会餐、聚会餐和团餐的外卖服务，用餐的服务人员也可以随叫随到。

软件提供的历史订单查询功能可记录3个月内所有外卖订单，“历史订单复制”工具可快速帮助使用者重新预定某单中相同的餐厅和菜品。下单后可进入“今日订单”使用“催单”按键进行催餐，“到家美食会”可及时收到通知，会催促餐厅以及送餐员以最快速度为用户将美食送达府上。

做一个有经济头脑的吃货

无论你是一个拥有好胃口的吃货，还是一个讲究品质的美食达人，荷包的厚度永远都是享受美食的保障。如果没有做好相应的消费计划，往往会发生前半月大快朵颐，后半月只能饿着肚子看看美食图片吞口水。所以名副其实的美食达人都拥有一颗经济的头脑，正所谓“开源节流，下优惠券”。

1.体验手机上的折扣生活

布丁优惠券

（iOS/Android/Windows Phone）

下载地址： http://www.buding.cn/i_coupon.html

“布丁优惠券”与“布丁外卖”同属布丁网旗下的美食系列应用，两者搭配使用效果绝佳。布丁优惠券汇集了全国大量知名的餐厅电子折扣券，分类清晰便于查找（图30），而且大多数优惠券无须打印，付款前对服务员出示手机上的优惠图片就可以享用折扣（图31）。

另外，布丁优惠券还率先支持iOS 6系统中的Passbook到店提醒功能，将优惠券添加到Passbook后会自动生成一张电子凭证，然后开启“基于时间或位置显示”功能，以后进入此家餐厅时Passbook就会提示有优惠券可以使用了。

2. 优惠多多，快乐得实惠

乐得惠（iOS/Android）

下载地址： http://youhui.163.com/clientDownload/index.html

“乐得惠”是网易电商旗下的一款优惠券手机应用，拥有上万个商家以及12 000余条优惠券信息，通过分类、搜索、定位等丰富的查找功能，迅速锁定需要的商家优惠，让用户最便捷地使用各种优惠券。“附近优惠”功能会以地图的方式显示周边附近的优惠商家，点击其中一项即可查看相应的美食优惠信息；默认的“热门优惠”栏目则是按照知名商家和菜品进行分类推荐。

iOS版的乐得惠同样支持Passbook功能，点击优惠券下方的“到店附近提醒”按钮，即可随时搜索附近相应的优惠店铺（图32）。令人兴奋的是，乐得惠还会不定期开展“白吃白拿”活动，按照规则参与商家活动，就可以直接白吃白拿！



■几十家餐厅优惠券全国不限地区使用



■出示手机图片即可获得优惠



■使用Passbook到店提醒功能

吃出美好生活
软件教你当大厨



厌倦了饭店万年不变的味道了吗？害怕家人吃到有毒的食品添加剂吗？趁年轻学一手好厨艺吧！花心思做几道像模像样的饭菜，生活的幸福和浓浓的感情全都包含在其中。

■辽宁 果果

抽时间亲自下厨做饭，对于忙碌的上班族而言可能有些奢侈，然而忙里偷闲、苦中作乐的积极生活态度正是我们缺少的一种可贵品质。你不必把下厨做饭当做一种负担，锅碗瓢瓶碰撞同样是一种生活的有趣调剂。自己动手做饭会给人一种踏实感，尤其是为你最爱的人，那便是最简单的幸福。

下面笔者将通过各类软件教给大家一些做饭的技巧，历练我们的厨艺，强健我们的身体。即使不具备做饭的客观条件也没有关系，了解简单的烹饪知识也会给未来的生活打下一个良好的基础，通过软件所传达的方法与经验，也一定能帮助到你的家人和朋友。

博大精深的中餐文化

“吃”是永远不会过时的话题。俗话说民以食为天，吃得饱很容易，但吃得精、吃出品味就远比想象中的要复杂多了（**图1**）。同样的食材或者佐料，不同人做出的味道往往大不相同，许多厨师苦练多年，其目标就是为了创造出属于自己的特色作品。一道好菜在经过反复的推敲和改良之后，可以世世代代流传下去。你万万不要小看“做饭”这门手艺，所谓众口难调，特别是中餐文化博大精深，八大菜系，各大流派，万种小吃……一辈子的时间都不能学完，就算是每天三餐的家常菜要想吃出档次、吃出质量，没有一定的学问都很难做到。正因为这些原因，笔者在有限的篇幅内只能倾向于实用性进行阐述，讲一讲如何有效率地做饭。至于如何提高厨艺、自创一派，还得靠各位今后的努力与造化了。

1. 看视频，学做菜：3分钟名菜

下载地址（iOS）：

http://126.am/XDsvk0

有人说做菜很容易，不用学习菜谱，能下咽就行；有人说做菜极难，不懂火候，就会糟蹋食材；还有的人从来没有做过，想试一下又不知从何开始……不管你属于哪种类型，想要好好学习做饭的基本功，并且在味道和卖相上更进一步的话，步骤简单、指导详细、完全免费的“3分钟名菜”是所有新手必备的应用之一。



■中国人讲究吃，很多节日都与吃有关

和主流菜谱类手机应用所不同的是，3分钟名菜追求的是小而精，上述



■“3分钟名菜”的美食大图相当诱人，制作要点需仔细研究



■点击每个步骤的图片切换视频

下载地址指向的是该系列第一期“顺德名菜”的介绍，一共包含8道名菜，如鲍汁让柚皮、胜瓜炒鱼卷、煎让尖椒、煎熏草鸡等，每道菜都提供详细的视频做法，图片和文字说明均附带动画效果，界面动感美观（**图2**）。

软件操作和电子书应用比较相似，左右滑动可翻看美食的制作过程，点击进入会出现名菜介绍，翻页之后是食材和配料的图片，烹饪时的每一步都有视频讲解，制作过程拆分得十分细致，不会让你手忙脚乱，如同请了一位烹饪老师在亲自教你做菜（**图3**）。“3分钟名菜”的后续应用还包括“广州名菜”和“山东名菜”，均完全免费。

2. 智能选菜：网上厨房

下载地址（iOS）：

http://126.am/grrcr0

下载地址（Android）：

http://126.am/ibXGR3

传统的菜谱应用软件多数是按菜系种类分类，把搜集到的菜谱罗列在一起，用户需要了解自己的喜好并带有明确目的，方能找到需要的内容。后来人们渐渐发现，“看菜谱→买菜→做饭”的流程非常不科学，实际上人们在做饭前根本不会深思熟虑一番，通常的想法无非是“今天吃点什么？”或“家里还有什么菜？”

“网上厨房”的设计更符合一般人的习惯，用户先打开冰箱看看有什么食材，之后在软件中选择它们，让程序根据实际情况智能地推荐菜谱。当然这种模式也并不十分完美，推荐的菜谱一般不能利用所有的食材，长此以往用户也会失去探索新菜的动力。为了让功能更加全面，“网上厨房”针对美食爱好者提供了社区功能，你可以提交自己的菜谱与他人沟通交流，出色的作品还会被推荐到首页（**图4~图6**）。

3. 美食助手：伊特

下载地址（iOS）：

http://126.am/pNHmR3

下载地址（Android）：

http://126.am/BIGgc2

“伊特”这个名字很容易让人联想到英文“Eat”（吃）的发音，可见它对吃的专注程度，此外它还享有“美食届Siri”的称号，除了基本的菜谱推荐以外，还加入了语音助手功能，你可以直接问它“今天我吃点什么？”“牛肉怎么做？”等问题。为了让推荐的菜谱更符合用户的喜好，“伊特”加入了许多方便有趣的功能，最值得一提的是将“美食属性”的概念引入到软件中，首次运行时用户会进行一组测试，选出你喜欢的生鲜、蔬菜、制作工艺、口味等选项，之后根据GPS定位获得你的所在地。借助以上信息，软件选出的菜谱就既会符合地区的特点，又充分实现了个性化（**图7**）。

“伊特”在语音助手的功能上下了很多工夫，用户可更改主人的称呼、助手的头像和角色声音，还能开启天气预报、星座运势等小功能，未来“伊特”可能会加入餐馆推荐等功能实现广告收入（**图8、图9**）。不过从目前的功能上看，语音助手的噱头与娱乐成分大于实际意义。



■“网上厨房”采用社区化管理，增加了用户黏性



■“智能选菜”是核心功能之一，其他还有素食、美容等专题



■网友贡献了大量菜谱，是否好吃可以看看大家的评价



■“伊特”会按你的口味推荐菜谱



■默认提供9个头像，语音功能可选择地方话



■“食材保存与选购”功能很有用



■“美食杰”的菜谱配图十分详细

4. 离线可用：美食杰

下载地址（iOS）：

http://126.am/CfDoP2

下载地址（Android）：

http://126.am/5Xey63

“美食杰”和“伊特”同属一家公司的产品，相比之下笔者更推崇较为成熟的“美食杰”应用，其中最重要的一点是它带有离线功能，在软件“设置→数据包下载”中，可在本地保存1500多篇图文并茂的菜谱（**图10、图11**）。连接网络时，凭借其云端庞大的数据库，可以从20万篇菜谱中寻找到心仪的美食。

“每日推荐”和“早、中、晚餐推荐”栏目需要网络支持，如果遇到喜欢的菜品可直接加入到“购物清单”，支持用短信的形式发送给其他联系人，提醒家人或朋友顺路购买。

换个口味吃西餐

如今城市人的工作压力越来越大，有时候也应该犒劳一下自己，讲究一下生活情趣，尝试一些新鲜的东西，这样我们的生活才会有滋有味。西餐作为西方文化的一部分，早已像摇滚、信用卡、合成塑料一样被国人接受与学习，商业街里的各式西餐厅渐渐成为了年轻人聚会娱乐的场所，吃西餐俨然成了时尚生活的象征。

然而许多人还没有意识到，西餐的制作过程远比中餐简单，如同披萨饼、汉堡包一样，西方人认为能放在外面的材料绝不会费时费力地包裹在里面，加之西方人特别讲究配方，佐料和食材的用量以及比例要求特别精确，以至于给人一种保守顽固、缺乏灵气的印象。



■值得一看的厨房小技巧

如果单纯为了在吃上寻找新鲜感，你完全不必到西餐厅消费，因为西餐的做法相对容易，烹饪过程中油烟少、不费事，特别适合在家里尝试。唯一需要关心的一点就是如何获得配方，之后便是按照菜谱上记录的顺序，用量杯、量勺、电子秤等工具把食材按比例备好，一步一步地按要求操作即可。至于能否制作成功，则完全取决于你够不够专心。搞不定中餐的菜鸟们，拿出严谨的态度和笔者一起做西餐吧！

1. 厨房工具箱：Kitchen Aid Kit

下载地址（iOS）：

http://126.am/vEfsv0

做西餐需要专心与严谨的态度，但并不意味着把西餐调味料买回家，随便煮一煮、烤一烤就能行的。首先在烹饪设备上不能图便宜，比如要做披萨，则至少需要一个品质出色的电烤箱来保证食材受热均匀，免得出现单面烤糊的情况。另外像搅拌器、打蛋器、量杯、计时器等辅助工具也必不可少。

想要马上动手的朋友也许心里已经凉了一半，电烤箱如今已经很常见，但终究我们很少吃西餐，谁会有那么齐全的小工具呢？不要灰心，你的iPad就是一个很好的工具箱，我们需要利用的软件叫“Kitchen Aid Kit”，它的主要功能是称重，启动后会在屏幕上看见一张杯子的图片，用户将自己的杯子附在屏幕上，设置好它的尺寸大小，就可以开始测量了（**图12**）。

软件的原理和使用方法很简单，当用户选择好食材种类和重量后（如20g），屏幕上就会显示出杯子能装下20g该食材的样子，用户对照图片在自己杯子中装入等量的食材，即得到了接近20g的重量，省去了买电子秤的麻烦。除可以称重以外，软件还有计时器、卡路里计算器、食品保鲜期说明书等小功能（**图13**）。



■使用“Kitchen Aid Kit”称量36.25g花园草莓



■6个自动计时器，响铃声各不相同，是不是很高级？

2. 看着就想吃：Cookbook

下载地址（iOS）：

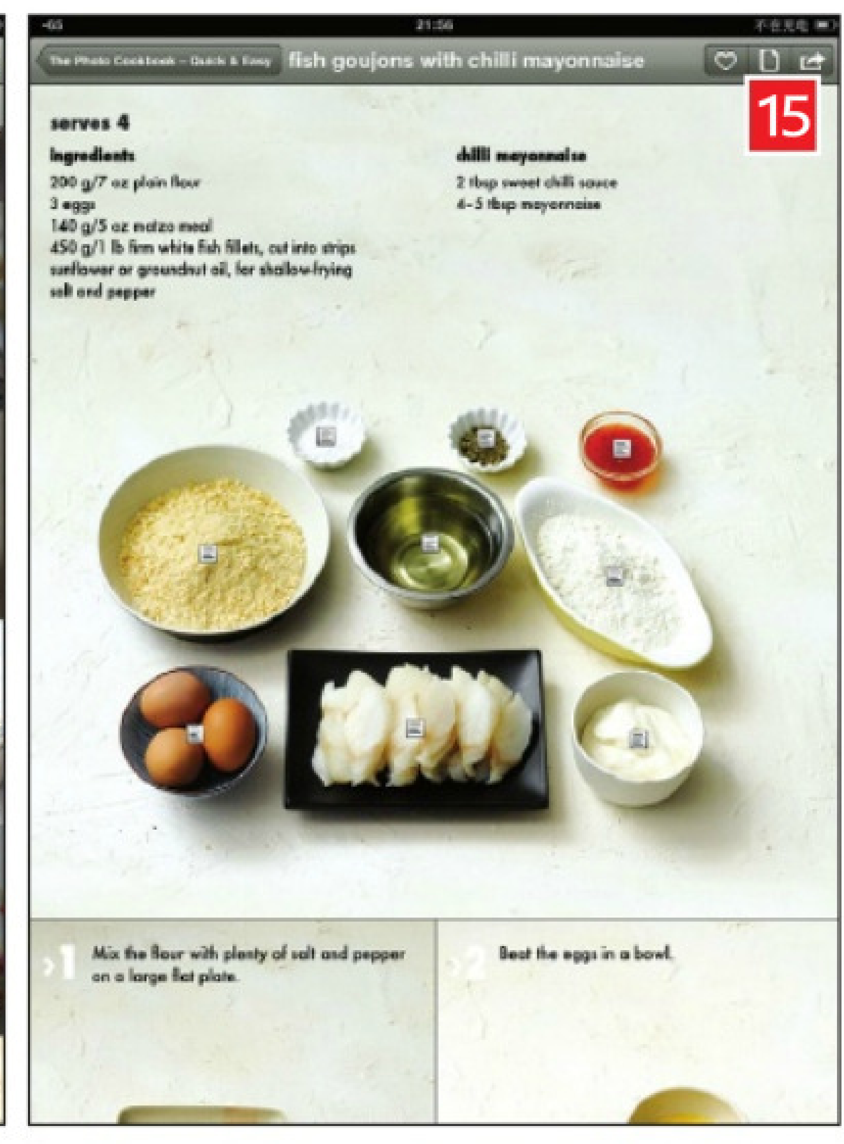
http://126.am/NrF1P2

在那个没有互联网的时代，外国的家庭主妇几乎人人都有一本“烹饪书”（Cookbook），不过她们的烹饪书与中国的大不相同，它们传授的并非是煎炒烹炸的做法技巧，而是众多配方的集合。书的配图往往相当精美，让人看了就有食欲，像是一本美食大画册。每到节假日，女主人就会拿出烹饪书给家里的孩子们看一看，孩子们会一边咽着口水，一边吵吵闹闹地选出想吃的菜肴……多年之后网络统治了一切，烹饪书也不是那么独一无二了，好在它的形式仍没有被淘汰，iPad应用“Cookbook”就是这种形式的变体，它继承了图片美观、易学易做的特点，学习过后一定会让你受益匪浅。

软件主界面上方是几个分类：“Quick & Easy”（方便又容易）“Italian”（意大利菜）“Asian”（亚洲菜）“Baking”（烘焙），点击其中一个下方的窗口就会相应更新，以“瀑布流”的形式显示每个项目里的内容（**图14、图15**）。以意大利菜为例，从左到右的顺序依次是开胃菜、第一道菜、第二道菜和甜点，正好符合欧洲人的就餐习惯。你可以上下拖动选择不同的组合，适合搭配在一起的菜肴会高亮显示，设计上十分聪明。



■“Cookbook”的每道菜都很正宗，喜欢的可以“加心”收藏



■图片精美细腻，制作过程解释清晰，支持用Email把菜谱发给好友

3. 菜谱它最全：Allrecipes

下载地址（iOS）：

http://126.am/47Jvc3

下载地址（Android）：

http://126.am/saRVN3

经常与老外打交道的人都会深有体会，一是他们似乎人人都信奉上帝，饭前要虔诚地祷告；另一个是每次请他们推荐菜谱时，得到的几乎都是“Allrecipes”网站的链接，可见Allrecipes的确是寻找地道西餐配方的绝佳选择。

Allrecipes的iPad应用在设计上十分优雅，它就像一个“美食电子相框”，将一张张精美的照片不断地浮现出来，每隔一两秒还会出现新的美食照片，选菜功能可根据食材、场合、烹调方法和制作时间等细节一一筛选（**图16、图17**）。

4. 甜蜜的味道：我爱烘焙

下载地址（Android）：

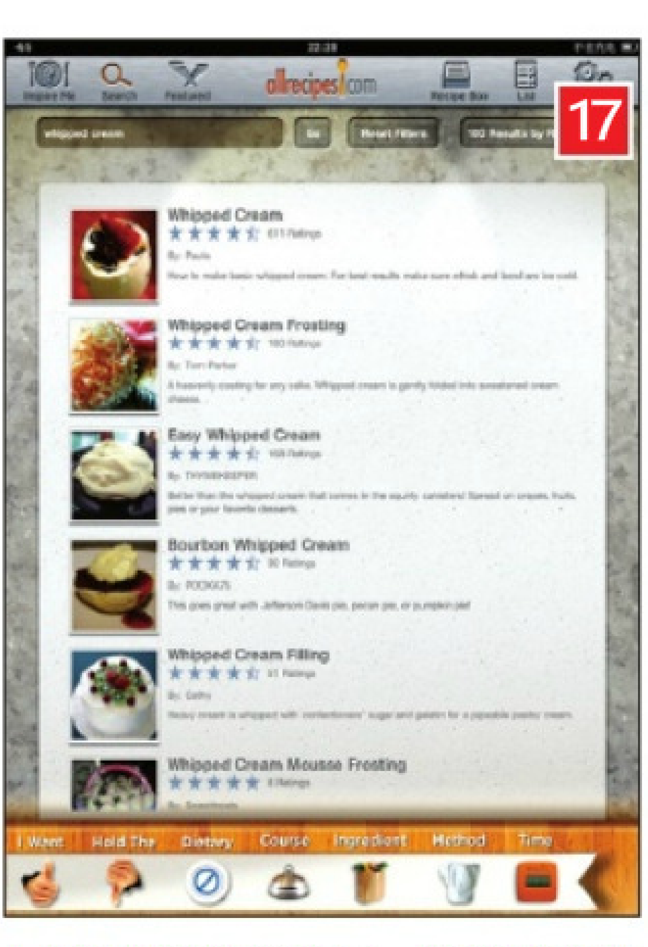
http://126.am/p7gmf3

上面的两款西餐应用的确专业，可终归是英文界面，就算过了英语专业8级，在阅读某些配料名称时也会感到不知所云。中文版的西餐制作软件并不多，比较不错的内容几乎都已经集成到了各家的菜谱应用里，成为了“大而全”的一部分。

“我爱烘焙”算是一款独善其身的应用，它的界面中没有一处读不懂的英文字母，并牢牢抓住烘焙的概念，融合进社交功能，试图将国内所有志同道合的西餐爱好者汇集在一起（**图18、图19**）。和其他菜谱类应用相似的是，“我爱烘焙”



■漂亮的美食介绍页面，包括作者留言和详细的制作步骤



■利用好搜索页面，你能找到自己最想要的配方



■“我爱烘焙”提供网友的配方，经过改良更适合中国人口味



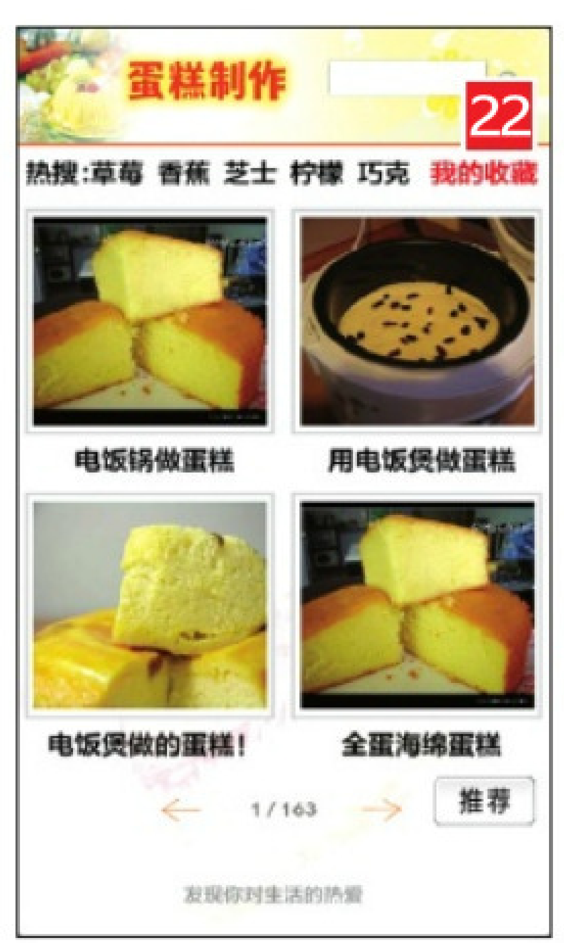
■详细制作介绍以及烘焙心得会让人豁然开朗



■“家里厨房”提供了广受欢迎的各类甜品与蛋糕菜谱



■“蛋糕做法大全”包括600多篇制作蛋糕的经验小品



■用电饭锅就能做出美味的蛋糕喔!

也免不了“浏览配方→添加收藏→添加购物单”的套路，好在这种模式历经时间的考验，虽然不会让你眼前一亮，但实在的功能不给人添麻烦。

养眼绝味特色菜

一个饭馆好不好要看它的招牌菜，一个人的厨艺好不好则要看他的特色菜。家里来客人了，最真诚的待客方式就是请他吃一顿你亲手做的饭菜，不论男生女生、叔叔阿姨，在对食物的挑剔方面人类都是相似的。一筷子下去，口里尝到的是酸甜苦辣，心里则是对主人的评价。为了给人家留个好印象，你应该准备几道特色鲜明的拿手菜，如果只会“西红柿炒蛋”“地三鲜”“鱼香肉丝”等家常菜显然还达不到令人满意的效果，还需要准备那些光凭卖相就能让客人惊叹的“大菜”，或者你可以另辟蹊径做些一般人不会的美味佳肴。

1. 西式甜点：家里厨房

下载地址（Android）：

http://126.am/R17On2

没有社交分享，没有华丽的界面，“家里厨房”就是一本西式食谱电子书，作者Kerry现任北京某餐厅行政总厨，撰写此书的目的就是想和大家分享他多年做甜品和蛋糕的经验。书中把很多复杂的制作过程进行简化，只要按照书中食谱便可在家里随时做出各类甜品，适合周末自己动手将学习成果与家人分享或是招待朋友。制作甜品的过程除了能消除生活压力以外，还可品尝到不一样的甜美滋味，尤其是看着那些小巧玲珑的样子就会特别赏心悦目（**图20**）。

吃得开心是Kerry的个人饮食原则和理念，所以该书在食品制作中把重点放在味道和口感方面的描写上。另外，别忘了看看每道甜品配方末尾处的“Kerry提示”，很多我们不知道的小技巧就藏在其中。

2. 回味经典：蛋糕做法大全

下载地址（iOS）：

http://126.am/ojgAa0

下载地址（Android）：

http://126.am/UiTqs4

相信在不少读者朋友心中，蛋糕不仅仅作为甜点的象征，更是一段段美好的回忆。小的时候，每到生日那天，爸爸妈妈就会陪着你点燃蜡烛、许心愿、切蛋糕、吃蛋糕……那甜甜、软软又有一些腻腻的味道，就像是父母给我们无私的爱，在记忆中回味直到永远。时间是世界上最公平也是最无情的东西，当你渐渐地长大成人，父母却慢慢老去，要是可以和时间做笔交易把你带回过去，回到父母的怀抱里，笔者相信每个人都愿意付出任何代价。利用“蛋糕做法大全”这款软件学着烘焙蛋糕吧，像他们一直爱着你那样，把一份甜美送到他们的身边，和他们一起享受宁静与幸福（**图21、图22**）。

3. 新鲜果汁：果汁健康生活

下载地址（iOS）：

http://126.am/yZYMZ2

众所周知碳酸饮料并不健康，果汁类饮品也含有添加剂，那么买台榨汁机做鲜果汁怎么样呢？不过一般人坚持不了几次就会放弃，最根本的原因是因为鲜果汁不好喝，口感和味道都比不过外面卖的饮料。假如笔者告诉你，鲜果汁不好喝的原因其实是因为没用对配方，那么你会不会找出机器准备尝试一下呢？

“榨鲜果汁还要配方吗？”你也许十分疑惑不解，不过当你使用过这款精致的果汁应用，你就会爱上用配方制做鲜果饮料的感觉，味道可是说真是好极了！该软件的英文名是“Smoothies from Whole Living”，它内置36种广受好评的果汁配方，有的会让人喝了之后精力充沛，有的会考虑到过敏人群在选料上特别用心。点击左上角的图标可以调用搜索、视频、浏览知识库等功能，笔者推荐不熟悉英语的朋友观看视频来学做果汁，听不懂不要紧，照着做就行了（**图23、图24**）。



■软件界面极为简洁，给人鲜果汁般的纯净感觉



■所有视频教材均可离线播放

4. 不吃会后悔：舌尖上的中国

下载地址（iOS）：

http://126.am/bqpie1

下载地址（Android）：

http://126.am/rPFLD4

一部《舌尖上的中国》让多少地方小吃从过去的鲜为人知一夜之间变得家喻户晓，豆果出品的这款同名应用则特别有心意，它将纪录片中提到的各地美食和家常菜做法追根溯源，悉数列出，让我们有幸在看过电视后，不必跋山涉水就能亲身体会到中华名族质朴美食的味道。

软件本身用法简单，与其他美食应用类似，一些不太明白的地方不妨看看评论中是否有所解答。例如老上海名菜“腌笃鲜”的主料“咸肉”，其实就是用盐腌制过的肉。只要抽出点时间学会里面几道菜，以后有朋友来家里做客时，先给他放一段《舌尖上的中国》，然后再把一模一样的菜端出来，保准让他们对你佩服得五体投地（**图25、图26**）！



■看了《舌尖上的中国》食欲大开，来查查怎么做吧



■遇到好吃的主食就一定要学会！



■蒜蓉粉丝蒸扇贝、辣炒蛤蜊、香辣蟹……你馋了吗？

5. 满足馋猫：海鲜做法大全

下载地址（iOS）：

http://126.am/zJi0t2

下载地址（Android）：

http://126.am/OPhOh2

海鲜美食通常富含高蛋白和低脂肪，它在营养与健康方面的好处毋庸置疑，所以很多人都羡慕那些靠海生活的朋友，海产品既新鲜又便宜，什么时候嘴馋了就能什么时候吃到。笔者大学时的一位室友就来自海边城市，他常常向我们描述夏天的某个傍晚一边吹海风一边吃龙虾的画面，害得大家口水横流……

在中国的大部分地区，海鲜依旧是比较奢侈的食物，既然要自己下厨，就必须好好学习一下海鲜的做法。“海鲜做法大全”的内容包括家常海鲜做法和特色海鱼做法，以及大量海鲜菜谱的原创信息，此外还能学习到选购海鲜的诀窍（**图27**）。

健康饮食人长寿

保持良好的饮食习惯，好好照顾自己的身体，如此获得的报酬就是健康长寿的人生。养生是一门学问，何时睡觉、何时起床、何时吃饭、又吃些什么……这些看似简单问题的背后，就隐藏着大大的玄机，甚至蕴含着天人合一的思想。养生并不复杂，你更不用为此特意破费。任何购买高昂营养品的人，其实都是中了商家的圈套。我们关注的应该是每天普普通通的生活，活得舒心惬意，切勿迷信某种神奇的草药，或是包治百病的绿豆……

1. 科学养生：过日子

下载地址（iOS）：

http://126.am/cT2wy2

下载地址（Android）：

http://126.am/ZuJ7V3

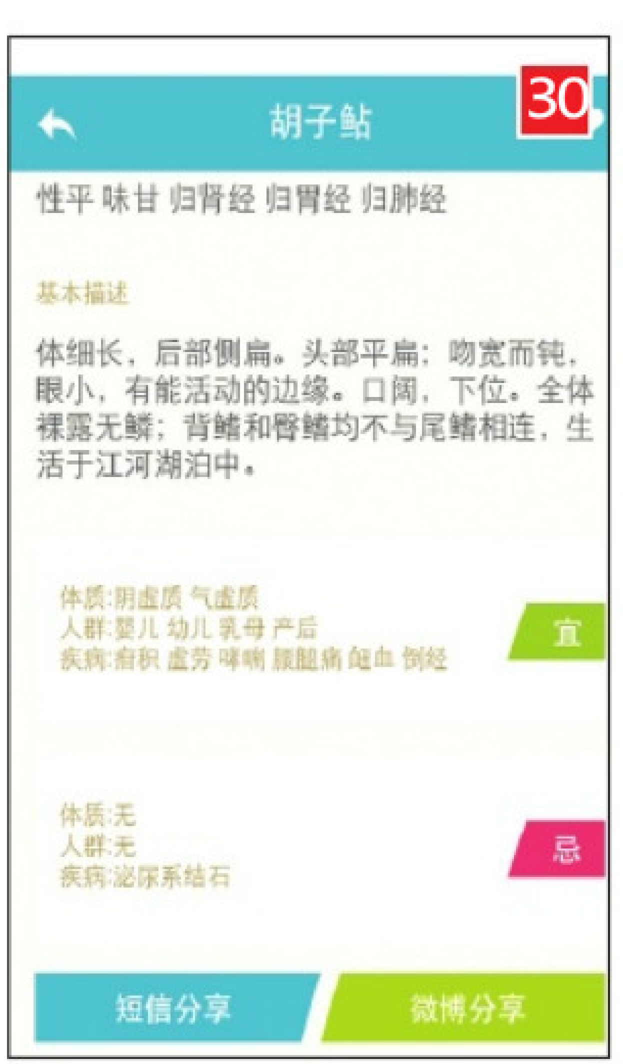
人不一样，所以活法也就不一



■健康、快乐、幸福的生活才叫过日子



■附带的本地天气预报十分贴心



■“熙康饮食”的理念是食材无好坏，适合最健康


31

名称	含量	NRV
硒	11.97μg	23.94%
铜	0.06mg	4.00%
锰	0.03mg	1.00%
碘	----	----
灰分	0.6g	0.00%

■“熙康饮食”提供的猪肉营养信息

样——过日子就该如此，无需照着模板去复制他人的生活。了解自己的特点，了解你生活的那片土地，顺应自然地活着，身体怎会不健康？“过日子”这款应用就很好地理解了这一点，它会根据用户的特点推荐食材，还能把关心的人添加进来，带动他们一起更健康地生活。

第一次使用软件时应该先花几分钟完成“体质测试”，经过简单的问答以后会了解到自己属于哪种体质。内置的“节气风物”功能会带你领略中国传统文化的魅力，对当前的时节有更全面深入的理解。“时令食材”“健康饮食”功能则会利用体质测试结果，根据用户身体自身特点进行推荐（上页图28、图29）。

2. 营养专家：熙康饮食

下载地址（iOS）：

http://126.am/UpALT1

下载地址（Android）：

http://126.am/2hXKd2

“熙康饮食”被称作是一个可以随身携带的健康专家，它专注于对食材的研究，可按照功效、营养、体制、疾病、人群等多种方式进行寻找。选择其中一项进入二级菜单后，内容会变得更加精确，可以很容易找到需要的资料。进入详细的介绍界面后可以查到详细的营养信息，通盘了解后再做决定（上页图30、图31）。

有意思的是，早期打算进军菜谱应用领域却失败的“熙康饮食”如今在“每日推荐”上有着不少自己的特点，它采用每天推荐一种食材的方法，鼓励用户随着天气的变化改变饮食习惯，吃得健康又有营养。软件暂时没有融入社交功能，喜欢的食材可利用短信、新浪微博的方式发送给好友。

3. 买菜必备：食品安全

下载地址（iOS）：

http://126.am/RZw682

下载地址（Android）：

http://126.am/lYWq92

毒奶粉、毒豆芽、瘦肉精、地沟油、苏丹红……一个个冰冷的名字下面，不知道埋有多少无辜百姓的冤魂。有毒有害食品击垮了我们的身体，不合格食物充斥我们的生活，真是让人防不胜防，搞不好哪天就会稀里糊涂地吞下这些毒药。



■“食品安全”版块提供的是被媒体曝光的食品安全新闻



■“鲜生活”的操作模式很简单

“食品安全”是一款资讯聚合类饮食应用，内容全部是各大网站以及媒体公布的食品安全资讯，通过它可以第一时间了解身边的食品危险，从而树立一道保卫家人和朋友食品安全的防线（图32）。使用时特别要关注“曝光”栏目，它分为7个类别，内容都是被政府检测机构查出的不合格产品，具体原因也被标注出来。对于违规严重的品牌，我们一定要深深牢记，今后绝不买该厂家的任何产品。

4. 避免过期：鲜生活

下载地址（iOS）：

http://126.am/PkWzu3

“鲜生活”是一款颇为新颖的食物储存记录提醒工具，软件界面酷似一台冰箱，每次往自家冰箱里放入食物的时候，都可以用“鲜生活”软件记录一下。方法是拍下食物照片并写上写名字，当然最重要的是还要把生产日期和过期时间填写上。之后“鲜生活”就会根据记录的时间提醒你及时将食物消灭掉，降低食物变质被浪费的可能（图33、图34）。软件目前有待进一步完善，开发者承诺未来会加入食品分类、保质期推荐、条形码扫描等功能。

5. 巧解难题：湿太小厨房

下载地址（iOS）：

http://126.am/HT3fx3

笔者第一次使用“湿太小厨房”这款应用时，就被它的可爱风格所完全吸引，开发者用俏皮的开通形象描绘出一幅幅搞笑的漫画，让我们在欢乐之余学到了烹饪技术以及养生方法（图35）。菜谱方面，“湿太小厨房”会教你酸奶、KFC薯条、微波羊肉串、巧切芒



■图34：将要到期的食物会显示提醒



■图35：“湿太小厨房”的画风很有爱

果、猪肉脯、木瓜冰激凌、皇家奶茶、禾风绿藻、香蕉鲜虾卷等美食的简单做法，漫画作者也会把自己的经历融入到其中，比如遭遇胃疼、感冒等情况时应该用什么方法来调节身体。

食疗有奇效

食疗一直是一个具有争议的话题，笔者认为问题就出在了这个“疗”字上，通过吃就能好治病吗？听上去实在难以置信。我们不妨换个角度看问题，吃多了橘子会上火生痰，那么吃一些可以消火清痰的水果，是不是也相当于治病呢？传统食疗毕竟不及现代医疗技术，一个急需动手术治疗心脏病的人，哪里有时间用吃东西方法来治病？所以说，治疗只能作为一种辅助手段，是一种调理身体的办法，真正生病时，我们还得去医院、遵医嘱，以免延误病情。



■即使没有肾病，这些菜谱也够让人垂涎欲滴



■养肾的要点之一是少吃高盐食物



■“胃，你好吗？”为你定制个性化的养胃计划

1. 得了肾病怎么办：肾病食疗菜谱

下载地址（iOS）：

http://126.am/DDBrT3

有调查显示，中国慢性肾病发病率高达11%，肾小球肾炎是引起国人尿毒症的主要原因。肾病的可怕之处在于一旦患病难以痊愈，最终演变成尿毒症危及生命。年轻人更应重视肾脏的健康，尿液颜色偏红泡沫多、血压高的青年人更加要提高警惕，这很可能是肾脏出现问题的信号。

“肾病食疗菜谱”通过食补的方式养肾护肾，虽菜谱不多，但贵在精选**（图36、图37）**。无病防病，有病调理。当然，肾病患者还需积极配合医院的治疗，才能使病情得到控制。

2. 小心胃病：“胃，你好吗？”

下载地址（iOS）：

http://126.am/qxUm24

据统计，中国肠胃病患者有1.2亿，胃癌发病率占全球42%，年轻人胃癌发病率近几年翻番……如果这些数字还不能让你产生畏惧，那么一些活生生的事例定会让你开始关注胃健康。

2011年12月：23岁女孩因胃溃疡导致的失血性休克而失去生命，12月14日，她忍着胃痛还在上班，15日被确诊为急性胃炎，第二天去世。

2011年4月：28岁投资银行女白领病逝，当月确诊为胃癌。

2012年1月：24岁女大学生为考研连吃1个月泡面患胃癌。

所有这些悲剧的发生，几乎都与我们的生活方式有关，年轻人常常暴饮暴食，在工作压力下被迫加班熬夜，忙碌的城市生活让人身心疲惫。为了家人考虑，不要再折磨你的胃肠了，试试“胃，你好吗？”这款应用测测健康指数，如果危险就要马上去医院诊断，要永远记住“留得青山在不怕没柴烧”的道理，身体是革命的本钱啊！这款软件还提供了养胃的方法，通过食疗、运动等方式慢慢调节，相信你会发现肠胃功能会逐渐好转**（图38、图39）**。

3. 专制小毛病：食疗保健菜谱

下载地址（iOS）：

http://126.am/1ra9i3

有的人相信食疗，就像有的人深信偏方一样。尽管从某种层面上说，食物本身就有“养”和“疗”的双重作用，饮食合理的人身体也必然强健。“食疗保健菜谱”这款软件内置上百篇菜谱，覆盖了常见的咳嗽、口腔溃疡、感冒、健忘、头痛等小疾小病，此外还提供男女保健，儿童保健等食疗菜谱，其中所用食材在日常生活中都很常见。

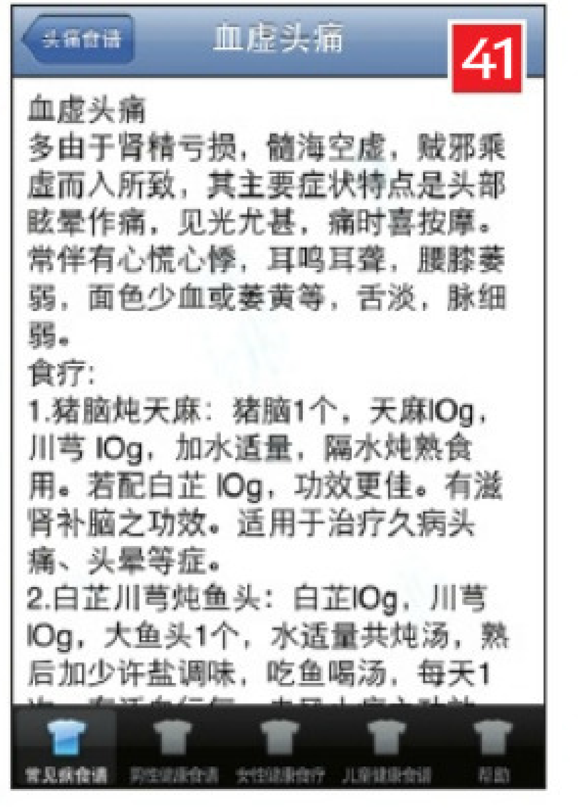
根据部分用户的反馈，有些菜谱的确有些科学依据，但有的则完全是风马牛不相及，更有甚者不仅不能治病，反而会使病情恶化，所以笔者强烈建议大家只要了解一下就好，若真打算按软件提供的方法养生，必须先咨询一下专业医生**（图40、图41）**。



■使用测试工具为自己胃打打分吧！



■“食疗保健菜谱”究竟有多少个可靠的？



■菜谱只提供文字，无图片展示

4. 食物相生相克：健康饮食搭配

下载地址（Android）：

http://126.am/DHfRN2

“食物相生相克”这款应用中所

提到的说法一直甚受老年人的欢迎，大量的电视节目、报纸杂志、厨艺书籍中充斥着这方面的内容。老年人都会注意养生，一些伪专家便借机跳了出来，半科学半忽悠地抛出大量名词，吓得很多人做饭时都战战兢兢，平添了不少心理压力。

仔细翻翻这本书你就会明白，所谓的食物相生相克并没有所谓的那么夸张，绝大多数“相克”的情况，影响的无非是营养吸收，表现出的症状多为不易消化、便秘或者腹泻，极少有危害身体的情况。若是你还不放心，可以下载一款免费的“健康饮食搭配”，供日常饮食查询参考之用（图42、图43）。



■“健康饮食搭配”支持关键字查询功能



■看过详细介绍之后会做到心中有数

科学饮食来减肥

“每天起来照镜子，我都会被镜子里那头猪吓一跳”“我要减肥，不瘦下来我会死的！”“天呐，衣服都好紧，明明我过去能穿得上啊”假如任何类似的句子在你的大脑里反复出现过，那么就证明你是一个对自己体重极为不满意的人，一个急需改变现状的人！

1. 算算卡路里：吃货减肥

下载地址（iOS）：

http://126.am/MfiEe2

“吃货减肥”原名为“减肥食物库”，它是一款记账式的减肥应用，它将每天饮食所获得的卡路里和运动消耗的卡路里互相抵消，用图表以量化的方式让减肥人群对“吃”的本质做出直观的认识。和记账类软件相似，记录每天消耗、获得的卡路里数只是第一步，“吃货减肥”会在此基础上为那些意志不太坚定的用户提供有弹性的减肥食谱，如果今天你吃多了，那么第二天软件就会安排能果腹但热量较低的菜单，以达到总体上的平衡（图44、图45）。

2. 喝汤减肥：煲汤大全

下载地址（iOS）：

http://126.am/TDJeQ1

下载地址（Android）：

http://126.am/JdWiW0

减肥的关键无外乎是“运动＋控制饮食”，但运动过后会很快会饥饿，很容易无法管住自己嘴，结果摄入量高于消耗量，减肥便成了增肥。现在有人发明了一种“喝汤减肥法”，在世界各地都很流行，其理论基础是某些专家提出的“午餐时喝汤吸收的热量很少”的理论，而且也有利于营养物质吸收，可保持身体所需营养的平衡。执行喝汤减肥法时，不要端起碗迅速把食物喝光，而要用汤匙慢慢地品味，这一点便是喝汤减肥法的关键所在。

“煲汤大全”软件内容丰富，提供广州煲汤、儿童煲汤、孕妇煲汤等多种类型，只可惜软件功能过于单一，未提供热量计算功能，不过可以使用其他软件配合使用，算过之后你会发现热量真的并不那么高呢（图46）！



■为什么攒钱那么慢，攒肥肉那么快呢？



■在“卡路里计算器”中点击加号，选择食材和重量就能自动计算了



■“煲汤大全”提供几十种汤品的做法

上网买菜，易如反掌
漫谈国内外食材电商发展现状



从推荐定制贴心的菜谱，到即时采购最新鲜的食材，以及通过可靠的保鲜物流送菜上门——国外生鲜食品电商成熟的模式，早已让“网上买菜”成为公众习以为常的生活习惯。

■贵州 冰河洗剑

真正的美食家不仅懂得品尝现成的美味佳肴，更懂得体验在亲手制作美食的过程中所产生的乐趣与成就感。无论是美食家要烹制精品小菜，还是普通的食客准备一日三餐的家常便饭，质量优异的食材都是必不可少的。不过，从人头攒动的超市和菜市场不辞劳苦地挑选购买食材，再大包小袋地逐一拎回家，实在是让人颇感劳神费力。

正所谓需求创造市场，不知不觉间，一种新兴的美食采购方案开始出现在我们面前——通过网络订购烹调一顿美食或一周家常饭所需的食材，最新鲜的菜品原材料就会打包送到我们的家门口。不仅食材已经洗净切好，连调料也一步到位地全部配齐，我们需要做的就是下锅料理——听上去着实妙不可言，对不对？

开门就是农庄，生鲜蔬菜在门外——国外生鲜食品电商简介

在国外，餐饮电商的发展已经极为成熟。宅男宅女及工作狂们打个电话或点点鼠标，预订的肯德基套餐、必胜客披萨和其它快餐就可以直接送进家中。不过，对于不愿意拿垃圾食品当一日三餐的美食爱好者来说，还是倾向于自己动手精心烹制更美味可口的佳肴。因此，餐饮B2C开始向垂直纵深的方向发展，诞生了一系列生鲜食品电商平台，为美食爱好者们提供网络选购菜品原料和配料配送上门的服务（图1）。

改变生活方式的生鲜电商

2012年12月，有多家国外互联网公司获得上千万美元风险投资，其中最显眼的就是两家致力于经营生鲜食品电商业务的企业——HelloFresh和Farmigo。



■上网买菜已经进入了现实

获得1000万美元融资的HelloFresh，为美食爱好者提供了每周寄送成套新鲜菜品原料的服务；而刚刚获得800万美元融资的Farmigo，则将农庄搬到普通家庭的门外，为客户供应新鲜、干净的有机蔬菜和其它食材。生鲜食品电商深

受风投的青睐，因为它与我们的生活息息相关，开创了一种全新的消费模式，并且蕴藏着无限的商机。

如何避免挑选食材的辛苦？到哪儿寻找更新鲜、更干净的有机菜品原材料？没有太多的筹备时间，中意的美食如何才能在更短的时间内一步到位烹制成功？这一切交给生鲜食品电商服务都可以顺利解决（图2）。

新鲜有机食材何处寻?

美食不仅要吃得美味，更要吃得健康。健康美食的重中之重，就是无污染的优质食材，这样一来才能做出健康美味的佳肴。在各种环境污染愈发严重的今天，如何寻找新鲜、干净且质量有保障的有机蔬菜和其它原材料呢？

Farmigo（www.farmigo.com）是美国的一家绿色新鲜农产品在线销售平台，是目前最可靠的网络食材供应商之一（图3）。Farmigo最吸引消费者的优点首先就是一流的食材新鲜度，其次便是快捷到位的送货上门服务，最后当然还拥有价格方面的优势。

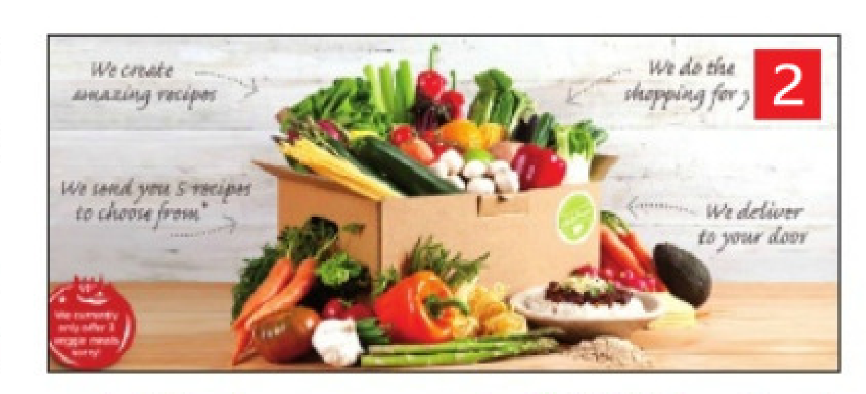
Farmigo最早经营的业务是为农民提供CSA（消费者赞助农业）软件，通过组建一个农业社区，由消费者向农民提供稳定的经济支持，以获得健康无污染的农产品。因此Farmigo拥有让消费者放心的无污染食材供应来源。

Farmigo的目标是成为全美最大的农产品在线交易平台，目前已在纽约和洛杉矶两地开展业务，推出农产品从农场直送家庭的模式。在2012年底，Farmigo获得800万美元的风险投资，农业社区的规模也扩大为食品社区（图4），美国大众日常生活必不可少的蔬菜、鱼、肉、面包甚至咖啡都进入了社区购买直送的范围。

挑选好自己喜欢的食材发出订单之后，Farmigo承诺新鲜的食材会在48小时内送至指定地点，而价格也要比超市便宜20%~30%。Farmigo采取“每周配送一次”的模式，在一定程度上减少了供应环节带来的麻烦。Farmigo不仅价格合理、配送周到，更有干净卫生、来源可靠的重要卖点，用户每天都可以吃到新鲜的有机蔬菜，美食家的梦想由Farmigo来实现！

成功烹制美食，只需30分钟

今天的晚饭想吃什么？试试鱼香肉丝如何？具体步骤和所需原材料一知半晓，只能先去翻菜谱；跑到超市排了好长队，费了半天功夫买回材料后，动手做菜的心情早就被消耗殆尽了！



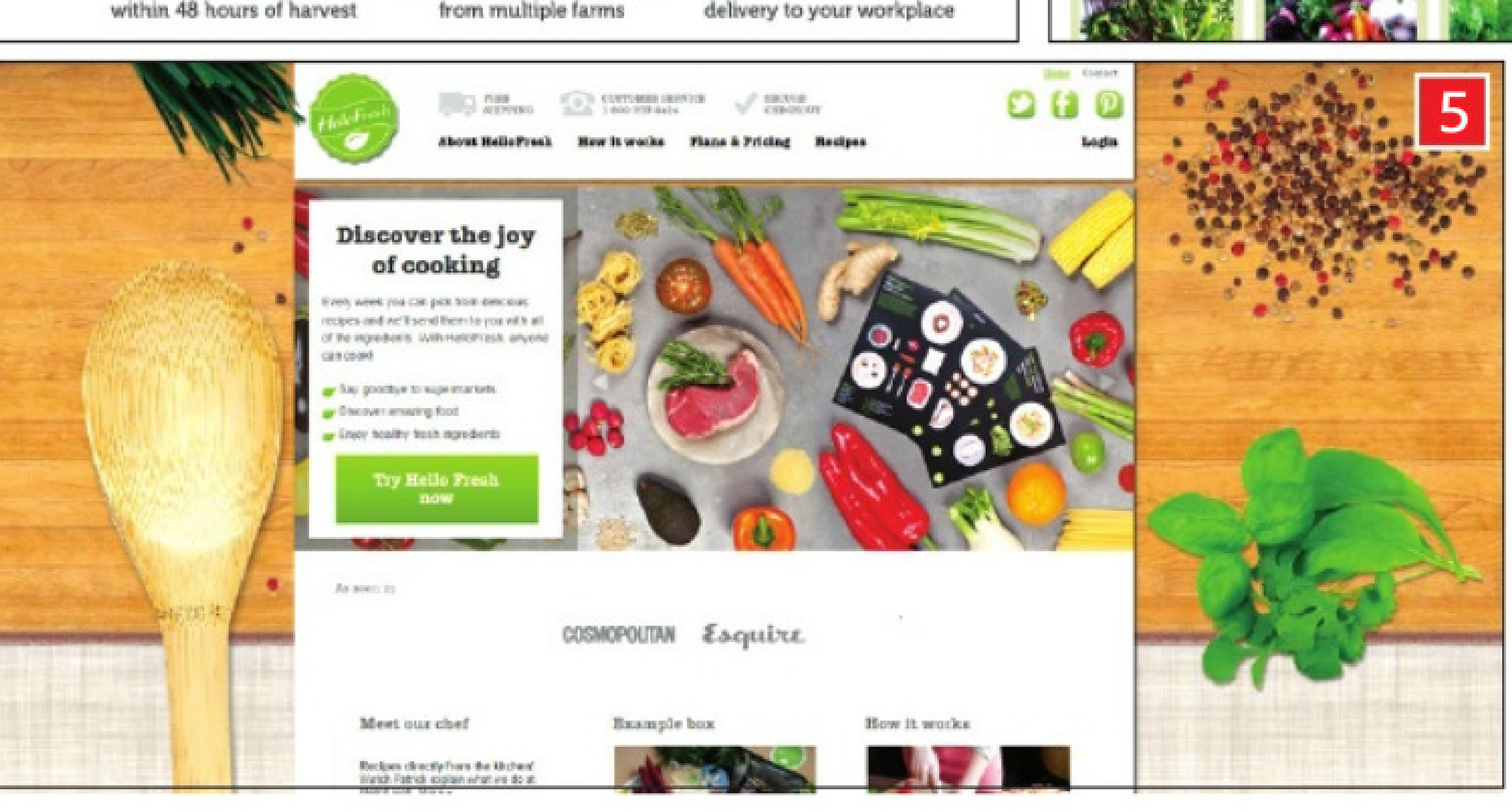
■生鲜电商HelloFresh提供的美食4步解决方案

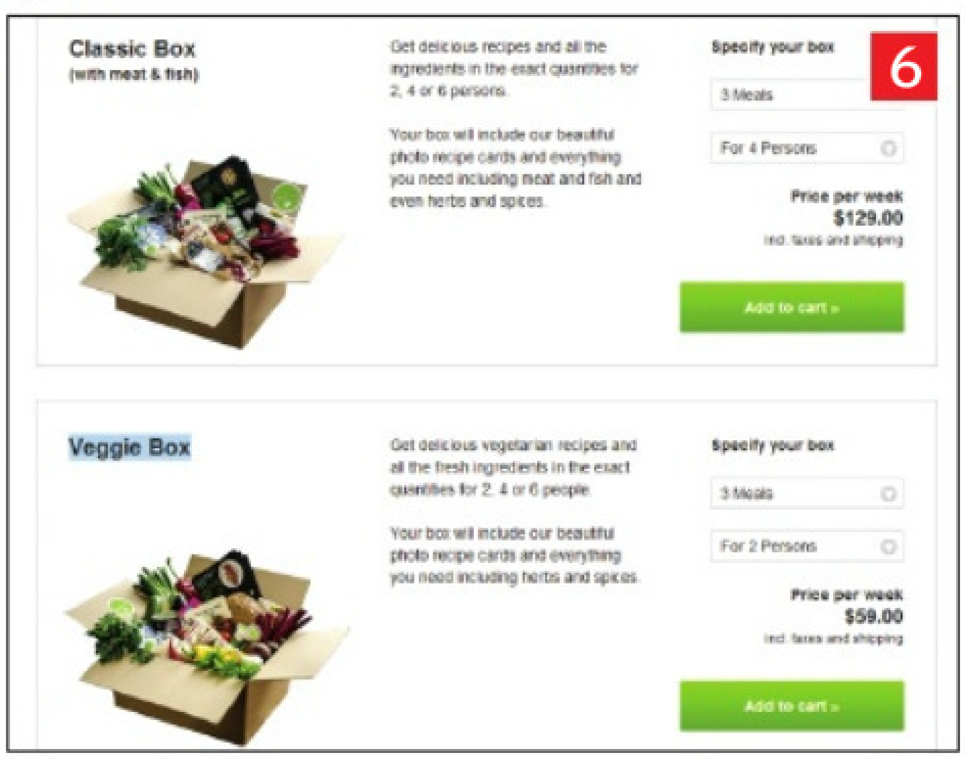
有没有更轻松更直接的解决方案呢？答案当然是肯定的，HelloFresh（www.hellofresh.com）就是一个例子。这家生鲜食品电商（图5），致力于让下厨烹制美食的流程变得更简单更轻松，要想制作一道好菜，我们只需要投入30分钟即可完成。

下厨就意味着要先决定准备吃什么菜，HelloFresh为不同需求的用户提供了一周的菜谱推荐。分别针对肉食和素食者，提供Classic Box（包含肉食）和Veggie Box（纯蔬菜素食）两种订购模式（图6）。还可以设定每日三餐或仅中晚餐，以及家庭成员人数对应的菜品食材数量等选项。一个四口之家一周每日三餐所需的食材，总共花费不过130美元。

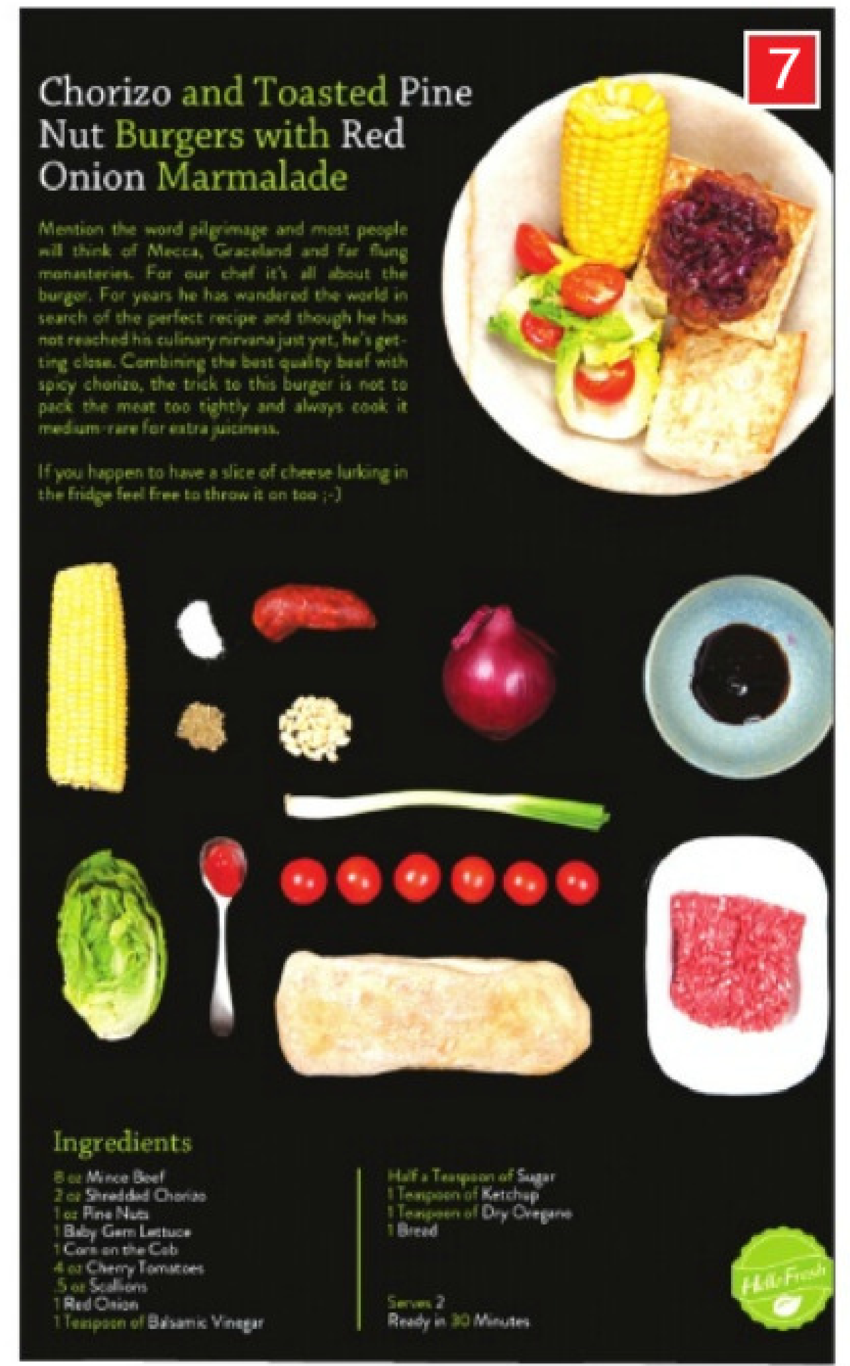








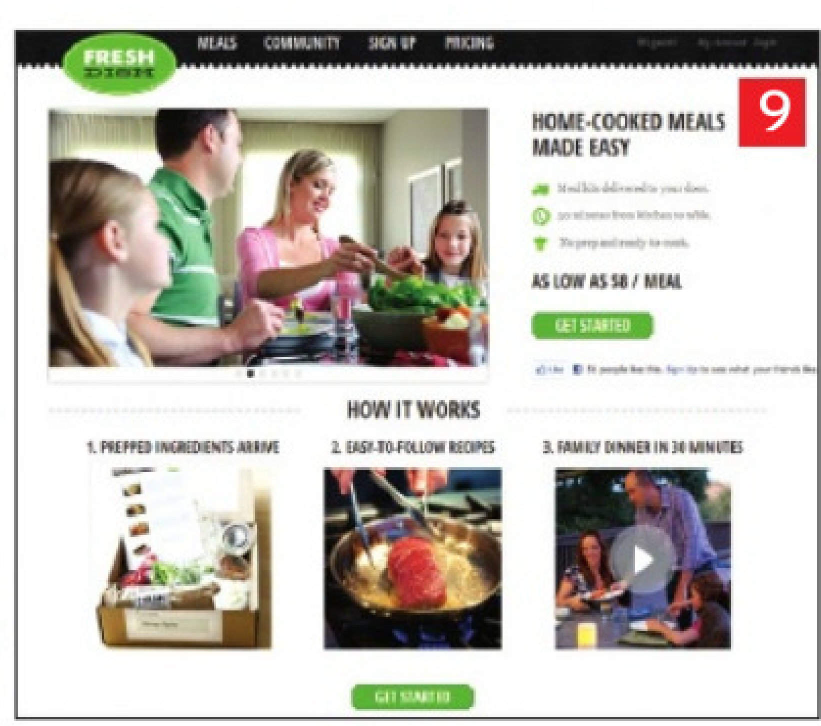
■图3：新鲜干净的菜品材料购买平台Farmigo
■图4：Farmigo平台上种类繁多的食材
■图5：融资千万美元的生鲜电商HelloFresh
■图6：定制自己的“蔬菜盒子”



■HelloFresh的精选菜单



■HelloFresh打包的食材箱



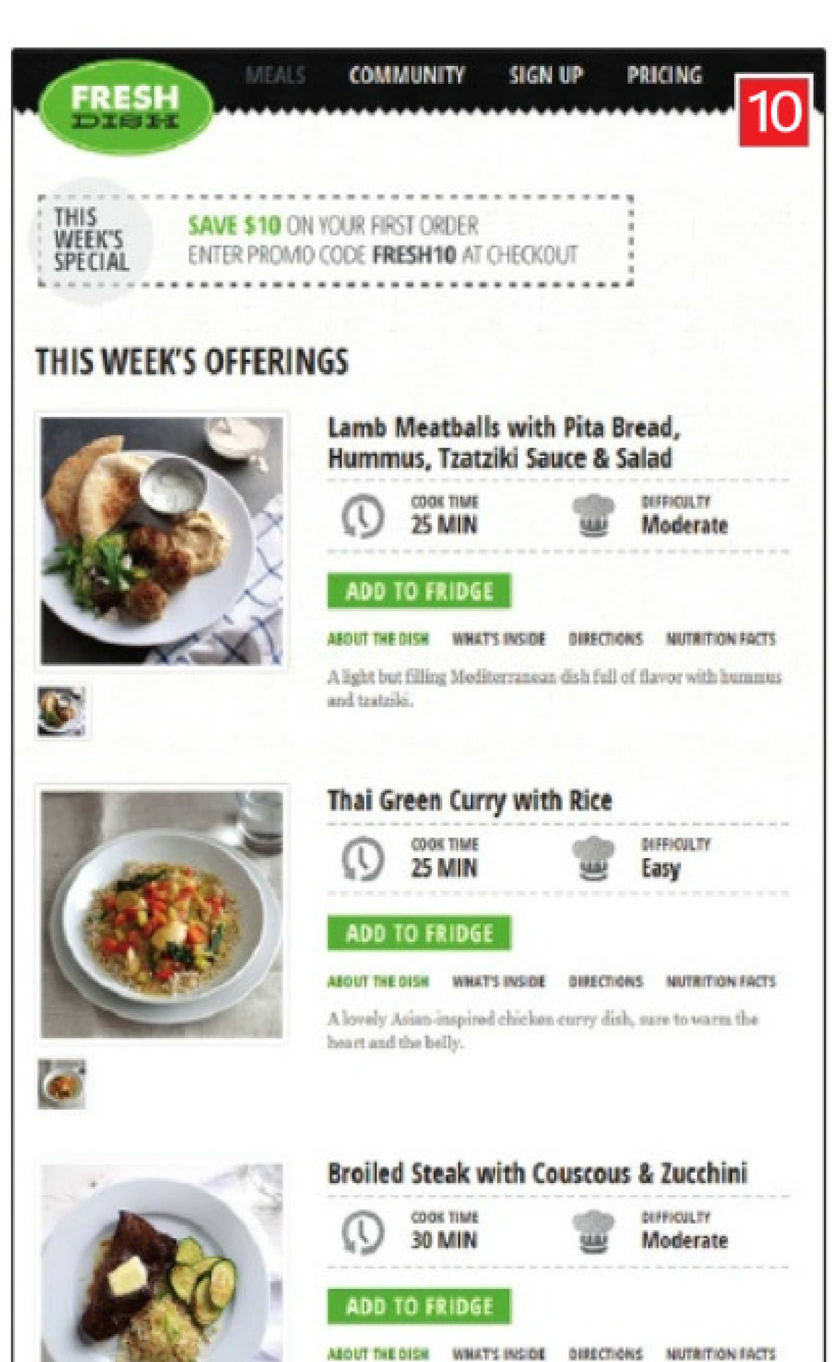
■Fresh Dish简化作饭流程

定制完毕个人菜盒之后，我们可以从HelloFresh推荐的每周精选的菜单里选出自己想吃的菜品。HelloFresh推荐的菜单和每日食谱兼顾了科学营养和美味享受的需求，详细标示了每样主食材和配料的精确分量（**图7**）。HelloFresh根据一道菜所需的原材料种类和数量，精确地将一周内每日食谱对应的食材进行打包（**图8**），并通过保鲜冷藏物流将食材箱以最快的速度送到用户家中。打开HelloFresh配送的食材包裹箱，按照箱中的菜谱说明，在半小时以内就可以轻松完成一顿美餐。

HelloFresh创建于2011年12月，总部位于德国，目前为欧美多个国家提供服务，涵盖了英国、法国、澳大利亚和美国等多个国家与地区。HelloFresh的发展非常迅速，仅仅在去年一年的时间内，HelloFresh从德国总部递送的食材已经超过了100万份。由于HelloFresh的发展迅速，前景被投资人普遍看好，在2012年12月顺利获得新一轮来自Vorwerk Ventures和Rocket Internet等国际知名投资公司的融资，总金额高达1000万美元。

与HelloFresh类似的生鲜电商服务，还有Fresh Dish，这家公司在2012年11月也获得了50万美元种子期融资。Fresh Dish（www.freshdish.com）同样也允许用户按周订购食材，将做饭材料送至家门口，为用户简化做饭流程（**图9**），它目前主要的服务区域包括旧金山和圣地亚哥等美国城市。

Fresh Dish同样也在每周推荐了许多精品菜肴（**图10**），用户可以按需订制两人/四人餐的食材。比较有趣的是，每道菜都有烹制的难度与所需要的时间等详细数据，所有的菜品烹制过程都控制在30分钟以内。用户可以挑选想要烹制的菜品，将它加入自己的食材虚拟冰箱Fridge中。如果用户忘记了预选下一周要寄送的菜品，Fresh Dish还直接寄送当周的“厨师推荐”。



■Fresh Dish推荐的菜品

除了买菜外，洗菜切菜也是烹制菜肴最耗时的环节，Fresh Dish为了替用户节约烹制时间，保证每道菜都能在半小时以内完成烹制，在打包快递之前已经将菜品所需的所有原材料洗净切好，调料等也一并搭配完毕。打包完毕准备好的食材之后，Fresh Dish一般会在每周二寄给用户（**图11**）。用户收到食材后，省去了洗切菜的功夫，直接就可以下锅，30分钟内轻松做好一顿佳肴。

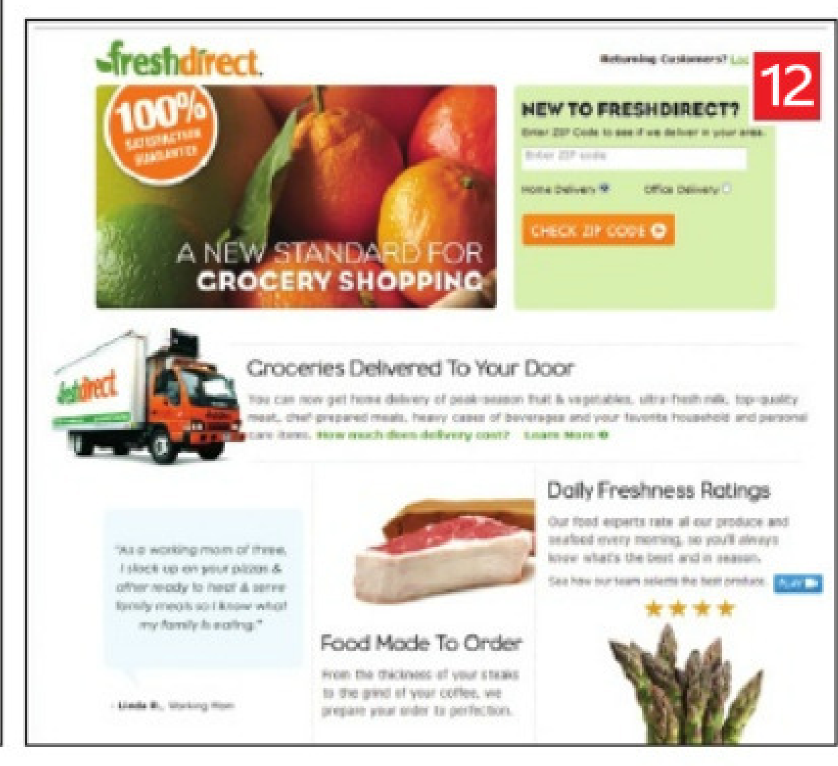
网购的食材是否新鲜?

收到包裹，正式把食材下锅之前，可能有人会疑惑：经过这么长时间的寄送，洗净切好的食材能够保证新鲜吗?

由于HelloFresh和Fresh Dish都是直接将食材寄送到用户家门，生鲜食品需要保证新鲜度，因此对运送过程中的保鲜技术和运输的效率要求相当高。这两家电商都是采用按周订购的方式，以降低运营成本，同时也采取了先进的冷



■Fresh Dish送菜上门



■全美最大受欢迎的网络买菜服务平台FreshDirect

凝物流保管系统来把运输过程中可能发生的食材变质影响降至最低。此外，另一家在美国非常出名的网上买菜平台FreshDirect也提供了相应的解决方案。

FreshDirect（www.freshdirect.com）是目前全美最受欢迎的网络买菜服务商（**上页图12**）。与HelloFresh和Fresh Dish等按周订购的模式不同，FreshDirect采用的是即时订购递送的方式，帮助顾客节省到超市排长队买菜的时间。

在FreshDirect上面买菜的基本操作与其它购物网站相差无几，只不过放进购物车的货品换成了蔬菜、水果、牛肉和面包等生鲜食品和杂货。FreshDirect直接从农场或奶制品制造商等第一供货商处采购进货，通过专业的方式进行保鲜，为用户提供最新鲜的食材。例如，客户从FreshDirect订购买牛肉，只有在下单后才会将肉从冷冻库中取出并按照分量切割，然后迅速打包冷藏。

FreshDirect的最低消费额是30美元，付款后的当天或第二天食品就会送到家中。FreshDirect采用了先进的冷冻链生产系统及物流配送系统，完全不用担心食品在运送过程中的保鲜问题。如今，FreshDirect的保鲜运货卡车，已经成了曼哈顿城区的标志景观之一（**图13**）。



■FreshDirect的冷藏运货车

生鲜电商趋成熟，“网络买菜”成现实

除了上面介绍的几家主流生鲜电商服务平台之外，国外还有许多著名的生鲜食品购物网站。从技术和运营层面来讲，生鲜电商发展到今天已经非常成熟，“网络买菜”顺利成为了现实。

以美国纽约为例，仅此一地就有Fresh Direct、Xpress Grocer（www.groceries-express.com）、Max Delivery（www.maxdelivery.com）、One Click Grocery（www.oneclickgrocery.com）、America Grocer（www.americagrocer.com）等多家买菜网彼此展开竞争，为用户提供生鲜食品送货上门的服务。

美国东北部的生鲜食品平台Blue Apron（www.blueapron.com），将做饭所需食材及菜谱送到用户家，目前服务范围已包括纽约州，康涅狄格州，宾夕法尼亚州的大部分地区（**图14**）。Blue Apron的最大优势在于食材的质量，所有的生鲜烹饪材料都来自为高档餐厅提供食材的供应商，比用户自己去超市购买的品种质量更好也更新鲜。

Blue Apron采取了按月（周）订购的综合模式，价格是每人每顿9.99美元，货运免费并可以随时取消。

另一家私厨特色菜肴预定平台Munchery（munchery.com），采取了另一种新鲜的在线美食订购方式（**图15**）。Munchery通过与本地厨师合作，每日推荐不同的精品菜单，用户通过Munchery平台挑选订购不同的菜肴。下单支付后，合作厨师会立即烹制菜品，然后迅速送到购买者家中，只需简单加热就可以食用了。



■月/周两种订购模式结合的生鲜平台Blue Apron



■Munchery会将烹制好的美食送上门

2012年，中国生鲜食品的电商元年

虽然国外的生鲜食品电商早在2002年就已经开始登场，如今已发展成为一项相当成熟的网络生活服务，但在国内的互联网环境中，定位相似的电商服务平台到了2008年才姗姗来迟地出现在公众面前，之后在2012年终于迎来了大规模的爆发，“网上买菜”这种新鲜的生活方式开始正式对我们身边的生活产生影响。

早期网上菜市场的尴尬

2008年3月10日，3名来自江西南昌的大学毕业生自主创办了一家名为“创家网络菜场”的网上买菜平台。当时，创家网络菜场的上架商品共有136类，包含了蔬菜、肉禽、水产以及水果等常见的生鲜食品，每种商品均注明了价格，货架上还有不少特价商品。这家网站的

货源主要来源于批发商，服务范围覆盖了南昌市区的大部分区域，并承诺在2小时内送货上门。

创家网络菜场一经推出便受到公众热棒，仅在3月18日一天，网络菜场就接到了150多份订单。然而就在南昌市民为这一新兴网络服务叫好时，由于相关管理法规存在空白，工商部门无法给为网络菜场办理注册手续。于是创新网络菜场不得不沦为“黑户”，最终黯然退场。

与创新网络菜场类似，许多早期的网上买菜平台都因为各种原因没能坚持下来，未能对我们的现实生活造成显著的影响。

生鲜电商大爆发，网上买菜成潮流

虽然在创佳网络菜场之后，各类国产生鲜食品购物平台接二连三地出现在网上，不过大多都仅仅面向于服务某个比较有限的城市区域，中国互联网环境中一直没有出现类似Farmigo的大型生鲜食材电商。直到2012年，中国互联网上各大比较出名的网购平台才不约而同地集体发力，纷纷上线生鲜食品网购服务。









■图16：顺丰速运旗下食品电商“顺丰优选”
■图17：生鲜专区中的在售蔬菜
■图18：顺丰优选支持多种在线支付方式
■图19：淘宝生态农业频道

1.要速度？顺丰优选挑鲜菜

网上买菜最重要的卖点是速度，毕竟生鲜食品在货运方面不能和等上一周送来也无妨的3C产品相提并论，货运时间稍久，新鲜的蔬菜也许就脱水腐烂不能食用了。借助自己已有的成熟物流链，顺丰速运推出了自家旗下的电商食品商城“顺丰优选”（**图16**），以便捷高效的发货速度作为卖点吸引公众眼球。

“顺丰优选”于2012年6月上线，定位于中高端食品B2C服务，目前经营范围已覆盖母婴食品、营养保健品、粮油副食、酒水饮料、冲调茶饮、休闲零食、饼干点心、生鲜日配及美食用品等九大品类，在售食品总类超过5000种。特别是在其中的“生鲜专区”当中，提供了蔬菜、水果、肉类和奶制品等多种生鲜食品（**图17**），品种相当丰富。

在顺丰优选买菜的操作与在普通B2C网站进行购物基本相同，支持支付宝等第三方在线支付和银行转账，还可以货到付款（**图18**）。目前顺丰优选买菜是免运费的，订购的蔬菜类商品每日15:30前下单视作有效，订单于次日18:00前送达；订购于15:30之后的食材会在第三日18:00之前送达。

不过，比较遗憾的是，当前顺丰优选的服务范围暂时仅限于北京地区，外地的用户还是无法体验网上买菜。

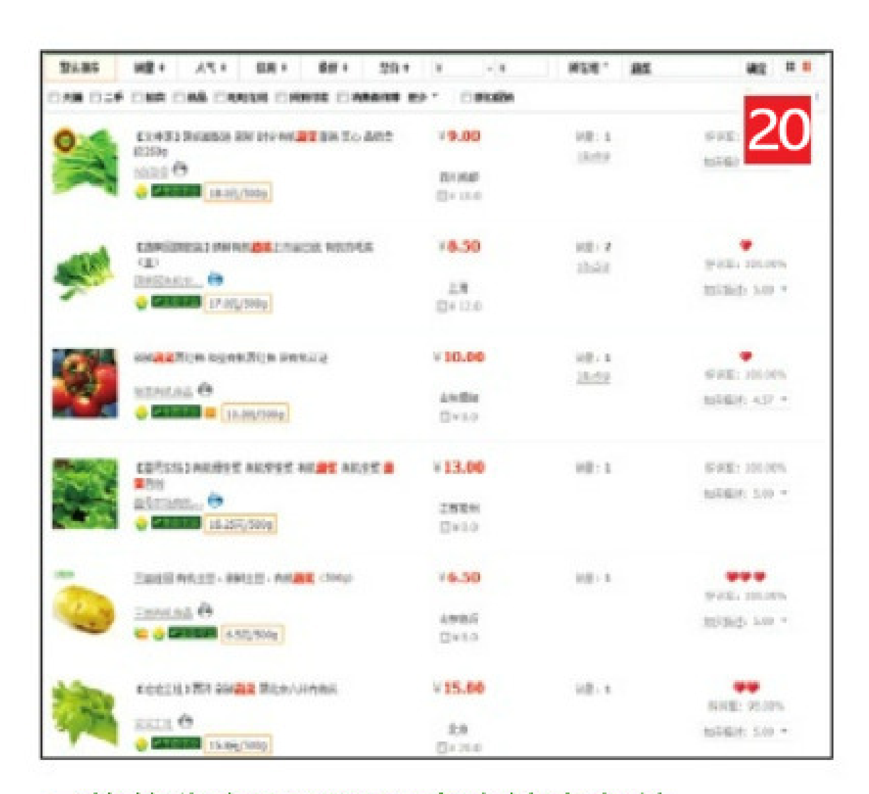
2.要想成箱买，就上淘宝农业频道

淘宝网旗下的“生态农业频道”（ny.taobao.com）目前也已经正式上线了（**图19**），逛淘宝也能买菜。淘宝的生态农业频道以各种有机农产品交易为主，品种包括蔬菜、水果、肉禽蛋类和粮油副食等等，提供货源的是1000多家企业性质的正规农场，因此食品的品质问题还是比较有保障。

不过，在淘宝上买菜的操作相比之下确实不算便捷，比超市里面买菜可要麻烦得多，应该比较适合习惯于在C2C网站里挑来挑去寻找合适商品的网购用户。

在生态农业频道首页左侧有各种农产品栏目的链接，点击后就可以进入相应的分类——不过与其说是分类，还不如说它是搜索结果更合适。例如，我们想要买些新鲜的蔬菜，进入有机蔬菜分类后，显示的是全国各地区蔬菜供应明细的搜索结果，还得再通过设置商品的“所在地”，才能得到诸位所在地区的蔬菜商品列表。具体的食品分类也不够详细，蔬菜分类里面包括了土豆、西红柿和小葱等多类商品，选择操作不算直观（**图20**）。

淘宝农业频道的优势在于合作的商业大部份都是农场、农业公司等正规机构，我们可以查看商品来源农业的实地照片和介绍信息等资料了解详细情况。



■蔬菜分类需要设置多次搜索条件

这些农场有些提供当地的配送服务，拥有自己的冷冻运输供应链并提供保鲜箱包装，可以保证新鲜送达（图21）。至于提供异地网购的生鲜农产品，多数都支持以“箱”为单位的大宗邮递业务。

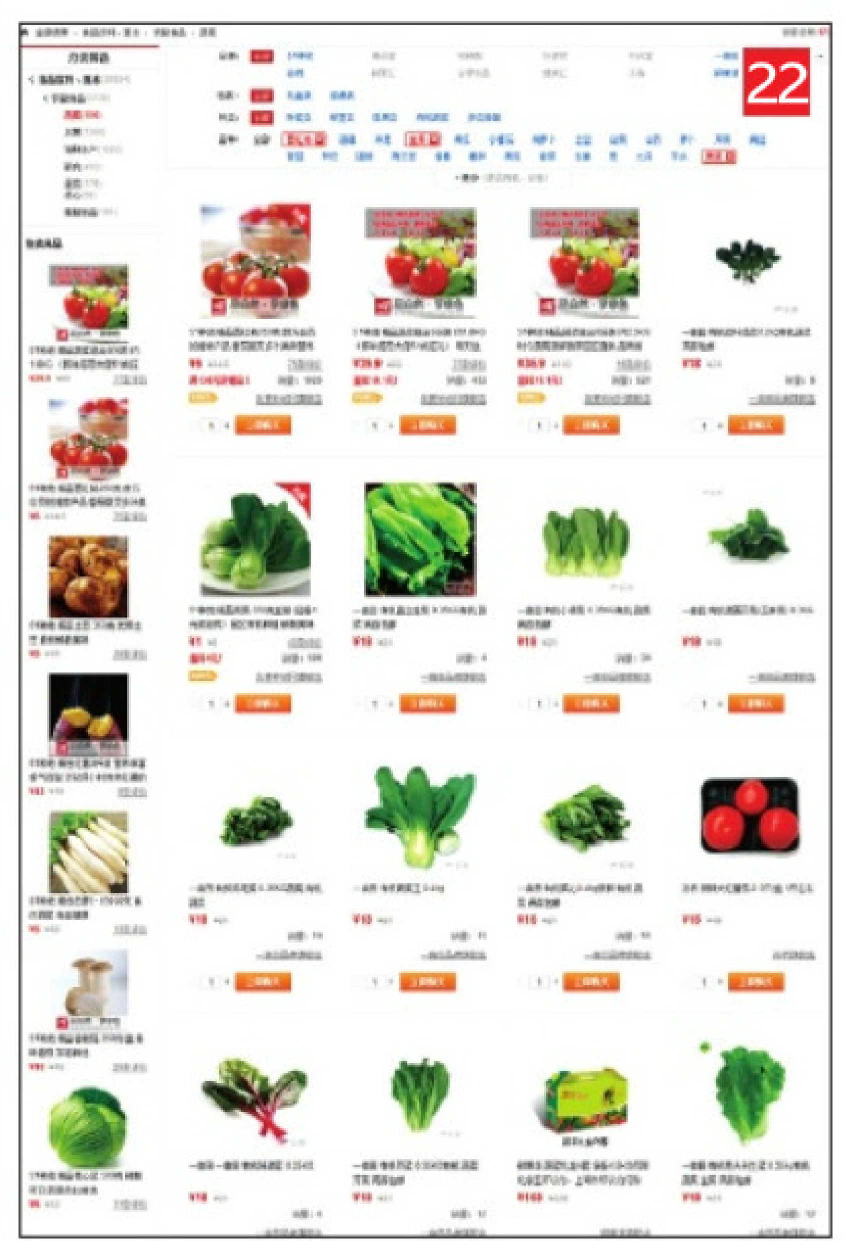
不过就整体情况而言，淘宝农业频道缺乏统一的物流链，平台上的各大商家配送速度与保鲜质量各有差异，相比拥有完整物流链的顺丰优选，服务质量还是逊色不少。

3.上海网上买菜还得1号店

虽然“1号店”的“生鲜食品频道”（www.yihaodian.com/ctg/s2/c20947-生鲜食品/）号称支持全国大部分省市地区销售（图22），但事实上包括北京在内的大多数地区，货架上都只有以山药为代表的干货，以及冷冻袋装豌豆和玉米等有限的几种食品。

只有在上海地区，1号店才提供了较丰富的蔬菜、水果和蛋类等生鲜食品，不过即便如此我们也找不到新鲜的肉类制品。比较贴心的是，1号店提供了到货通知的功能，缺货的生鲜蔬菜可在到货的时向预订的用户发送提醒邮件。





■图21：某商家的本地配送服务

■图22：即便是在上海地区，1号店也没有提供新鲜肉类商品

4.来自京东的“有爱的西红柿”

2012年7月17日晚，京东商城CEO刘强东与下属爆出了名噪一时的“西红柿门”事件。

根据记录，当时刘强东与京东商城小家电分类的总监庄佳，相继在微博上发布了同一处阳台上的同一株西红柿照片。两人的关系立刻引发了大量网友猜测和调侃，围观者戏称其为“京东爱情故事”。“西红柿”一词，一度被炒作升上微博综合搜索榜第二的位置。事后证明，“西红柿门”是为京东商城生鲜食品频道上线而精心策划的一起营销事件，但这桩事件也向大众公开了刘强东与庄佳的真实恋情。

其实，京东商城生鲜食品频道（http://www.360buy.com/products/1320-6559-000.html）提供的并不仅仅是西红柿，具体商品包括水果、蔬菜、海鲜水产、禽蛋和鲜肉等种类丰富的生鲜食品（图23）。与淘宝一样，京东生鲜食品频道也是汇集各地区生鲜食品进行综合销售的平台，用户既可挑选本地区即时配送的食品，也可以通过快递购买异地食品。当然，支持异地购买的大多是袋装或存储期较长的食品，西红柿、白菜一类的新鲜蔬菜的还是就近选择本地商家进行采购比较合适。



■借助“西红柿门”事件高调上线的京东生鲜频道

5.买米买油，就上“中粮我买网”

“中粮我买网”（www.womai.com）是由中粮集团于2009年投资创办的食品类B2C电子商务网站（下页图24）。如此强大的后台支持，自然让中粮我买网成为国内食品购物网站中的巨头。

中粮我买网中的生鲜食品主要针对供应华东地区的北京等主要城市，不过其它地区的用户也可以在我买网上买米买油，质量比起其它网站平台可靠得多，品种也更加丰富。另外，中粮我买网还有一个“我买团”的服务，经常有各种特价的水果、奶制品等生鲜食物上



■中粮集团放下的“中粮我买网”



■上沱沱工社买只放养鸡炖汤喝



■上海有机食品网购电商“和乐康”



■杭州地区的“亿家网”买菜平台

架销售。

中粮我买网也是采取与第三方快递公司合作的方式，在北京城八区内按照“一日两送”的规定时间进行配送，其它地区在24或48小时之内准时送货，要求保鲜的果蔬生鲜食品订单也是按照“一日两送”的规定期限来安排发货。

要新鲜，请选择本地供应商

果蔬生鲜食品毕竟对冷动运输的物流保鲜和速度有着较高的要求，因此顺丰优选、中粮我买网、京东和淘宝以及1号店的生鲜食品频道等平台大多主要针对北京与上海等一线城市，不可能马上把服务扩展到全国各省市地区。不过在另一方面，其实许多地区已经拥有了自己的在线买菜电商平台，相比于那些大型购物平台，在物流效率方面着更为明显的优势。

北京地区的在线买菜网站数量众多，比较出名的有沱沱工社（www.tootoo.cn）、本来生活网（www.benlai.com）、送菜哥（www.songcaige.com）、北京菜篮子（www.bjclz.com）、菜到家（www.caidaojia.com）以及优菜网（www.yoocai.com）等等。

“沱沱工社”是一家针对北京用户的有机生鲜网购电商，拥有自主有机生产基地，提供有机、天然和高品质的食品（图25）。除了拥有自己的农场外，沱沱工社还建立了独立的冷链物流配送体系，配送生鲜类商品可以保证效率与新鲜度。一般首日下午4点下单，第二天上午11点即可送达。运费也很便宜，在北京六环内的满200元人民币的订单免运费，订单金额不足200元则收取10元运费。

上海地区的买菜网站数量也非常多，例如和乐康（www.helekang.com）、菜管家（www.962360.com）、一亩田（www.1mutian.com）和来福管家（www.lifegj.com）等等。

“和乐康”是一家主要面向上海地区的有机食品网购电商（图26），在安徽宁国市拥有自己的农业生产基地。和乐康提供蔬菜、水果、肉禽蛋奶豆制品以及水产海鲜等多个种类的有机食品。在上海地区使用天天配送或自提，运费一般从5元到50元不等，达到免费额度则一概全免。其他城市使用联邦快递，首重收费10元左右，续重则视具体配送地区加价2元到10元不等。尤其值得称道的是，和乐康对产品的包装很用心，每个菜品都采用专门的泡沫包装盒来运送，并配有特制的“制冷壶”。

除了北京和上海两地外，其它城市的区域性网上买菜平台也很流行。

例如杭州蔬菜副食品配送中心“亿家网”（www.yjps.cn），菜品齐全、菜价每日更新（图27），还提供了货到付款支付方式。

广州的“第九街市”（www.d9js.com）功能几乎可以媲美国外生鲜电商，不仅能够在线购买丰富的蔬菜和各种食品，还有菜品参考功能提供了每日推荐的各种菜谱，可一键购买烹调某道菜所需的食材（图28）。

在哈尔滨的第一家蔬菜在线购买平台“宜生买菜网”（www.ystaocai.com），无锡的“无锡菜篮子”（www.580mc.com）和厦门的“土巴巴生态菜篮子”（www.tubaba.com.cn）等平台上，蔬菜、水果以及各种粮油应有尽有，都在为本地区的居民提供便民的网上买菜服务。

此外，也有一些专门针对某类生鲜食品的平台。例如专卖新鲜水果的“佳利麦”（www.jialimai.com），提供进口优质营养牛奶的“优奶网”（www.yonai.com）。与亚马逊中国商城联手推出“海鲜”频道的“鲜码头”，还在京东、淘宝、当当等各大电商平台上开设了自己的海鲜旗舰店（图29）。P





■图28：“第九街市”的菜品参考很有特色
■图29：吃海鲜就找“鲜码头”

美食存光影，余香留齿间
食物拍摄应用与技巧



■贵州 小圆
北京 潘潘猫

美食只能品尝片刻，但照片可以永久留存。一张张美食美图不仅将美味留存在了记忆之中，也可以和好友一起分享曾经的幸福时刻，这其中的学问并非仅仅是按下快门那么简单……

手机抓拍，将美食留于瞬间

周末好友聚餐，每道佳肴被送到餐桌上的时候，很多人的第一反应不是动筷子，而是拿出手机"咔嚓"一下拍照发微博，更有甚者还要将盘子摆来摆去，从各个角度全方位拍照。折腾了10分钟以后，菜凉了食欲也没有了，还让别人提了半天筷子，这是一件多么不"人道"的事情啊！为诱人的美食拍照留念并没有错，关键是还要讲究速度，拿出手机一键拍照美化并自动分享，一切流程要在1分钟之内完成。

1. 美食微博控必备

POCO美食相机（iOS/Android）

下载地址：http://phone.poco.cn/app/foodcamera/

目前很多美食搜索与分享应用都已经提供了拍摄功能，但在专业度以及优化方面并不是十分理想。随手拍摄的照片很可能会严重影响美食品质，本来一道让人垂涎三尺的满分美食，如果拍照效果不佳，在其他人看来也许就只能打个及格分。一款好的美食拍照应用不仅要做到抓拍便捷，而且还能保留住食物原本的美味与精彩。

"POCO美食相机"是一款集搜寻周边餐厅、拍美食和发微博于一身的拍摄类应用（**图1**），该软件的拍照功能相当丰富，可切换前后摄像头、触摸缩放与对焦，并可设置成像比例。此外还提供了镜头模式切换，默认是单拍镜头，切换为拼图模式后，可一次性拍摄数张美食照片，之后将它们全部拼接成一张大幅的美食美图，当然也可以从相册中选择已拍好的照片直接进行拼接（**下页图2**）。如果对效果不满意，摇一摇手机就会自动更换另一



■美食控、微博控的必备软件



■摇摇手机生成美食拼图



■每一项美化功能都针对美食进行了特别设计

种拼图效果，也可利用自由拼图功能，手工摆放各张图片的位置。

“POCO美食相机”的另一项强大本领是照片美化，美化前可先对照片进行旋转、剪裁或比例调整（4：3、16：9和1：1），尺寸满意之后选择“美化”按钮进一步对颜色、特效、明暗等方面进行调节。“颜色”功能相当于我们熟知的艺术滤镜，软件针对食物照片的特点独创了“美食鲜艳”“颜色变白”“火辣特效”等多种效果；“烟雾”贴图可以让照片上的食物看起来更加香气扑鼻；“微距”效果可将照片周围虚化，让美食突出显示；多种特色边框更是能够让同一张照片轻松自如地在不同风格之间进行转换（**图3**）。

2. 美食美图分享社区

SnapDish（iOS/Android）

下载地址：http://snapdi.sh/zh/

先拍再吃Foodprint（iOS）

下载地址：http://www.foodprint.tw/

将美食拍成照片保存下来之后，更重要的是如何整理与分享这些作品。美食照片不仅可以上传到美食客户端进行点评，成为其它吃货选择餐厅或菜品的依据，更重要的是以美食为基础打造的特殊社交生活，会将美味变成永远值得珍藏的记忆。

“SnapDish”就是一款非常出名的美食社交应用，能让你的美食生活变得更加开心。与大多数拍照类软件相似，SnapDish具备最基本拍照、滤镜、分享以及记录美食位置等功能，除此之外还有一些独特的地方。SnapDish把处理照片的过程称为“Cooking”，并形象地使用牛排的熟度来表示处理的“火候”，共分为“Rare”（三分熟）“Medium”（五分熟）“Well-done”（全熟）3种，色彩随之由暗到亮。分享美食照片时，可设置美食分类、记录菜谱和详细的制作过程，还可以记下在哪里、与谁一起以及价格等各种信息。另外，SnapDish支持将美食照片同时发布到Facebook、Twitter、Foursquare、Tumblr、Flick和各种微博等多家主流社交网络（**图4**）。

SnapDish的美食“发现”功能除了



■完善的美食分享功能



■关注美食好友



■看见美食就赞一下“好吃好吃”吧！



■个人美食记录



■蜜糖土司、香酥炸物和焦糖玛奇朵3种风格比较

可以搜索周边的美食爱好者以外，还提供了各种人气美食以及菜谱分类推荐，所有内容都来自社交分享，力求做到真实可信。使用者可以在软件中搜寻并关注其他社交网络中的好友或从手机通讯录中直接导入（**上页图5、图6**），之后就可以收到他们发布的最新美食图片，其中附带的GPS位置信息还会让粉丝们轻松找到店铺位置，过完“眼瘾”过“嘴瘾”！此外，SnapDish还为每一位用户生成不同种类的身份标签，例如中餐、小吃摊、点心等，充分体现出每个人的美食个性。

“先拍再吃Foodprint”也是一款iOS平台的著名美食拍照应用，可以帮助吃货们将自己吃过的美食统统记录下来，并按照喜好程度进行分类，或者根据日期排列成美食日记与好友分享（**图7**）。在照片美化方面，软件针对食物的特点提供了10款滤镜效果，并用香酥炸物、蜜糖土司等名称命名，让你的美食看起来更加诱人（**图8**）。在实际使用中，软件允许用户先分享美图，待吃完饭之后再进行评论打分并可随时修改，充分体现出人性化的设计和对用户需求的深度挖掘。

3. 串联美食轨迹

VIDA（iOS/Android）

下载地址：http://vida.fm/

数张美食照片可以组成一篇篇美食日记，但对于“美食＋社交”达人来说还远远不够。“VIDA”这款摄影类应用可以将照片、音频与视频结合在一起，以时间、活动、地图等方式组织这些生活素材，形成美食生活轨迹时间线（**图9**），形成一个属于你和朋友们共同所有的美食微故事。

VIDA擅长即时生活情景分享，在品味美食的同时，可以用该软件随时进行记录，它提供了20余种风格迥异的拍照滤镜，配合互动式DIY特效镜头，可以让用户在取景时实时预览特效，所见即所得，免去了后期处理的部分流程（**图10**）。此外VIDA还支持利用音量键无限制连拍，5张照片同时发布，分享更方便。照片美化完毕后还可以选择配上自己录制的声音进行点评（**图11**），最后设置好故事名称，一套完整的美食微故事就完成了。如果选择公开GPS信息，在美食照片上就会被自动贴上地理标签，方便好友今后探店。如果遇到手机信号不佳或不方便上传分享的情况，VIDA独有的离线批量发布模式允许用户先拍摄记录，之后在接入到WiFi网络的时候一键上传所有美食照片和故事。目前VIDA客户端支持新浪微博、腾讯微博、人人、豆瓣和开心网同步分享美食微故事，可以一键搜索并关注这些社交网络上的VIDA美食好友。

美食拍摄与后期处理技巧

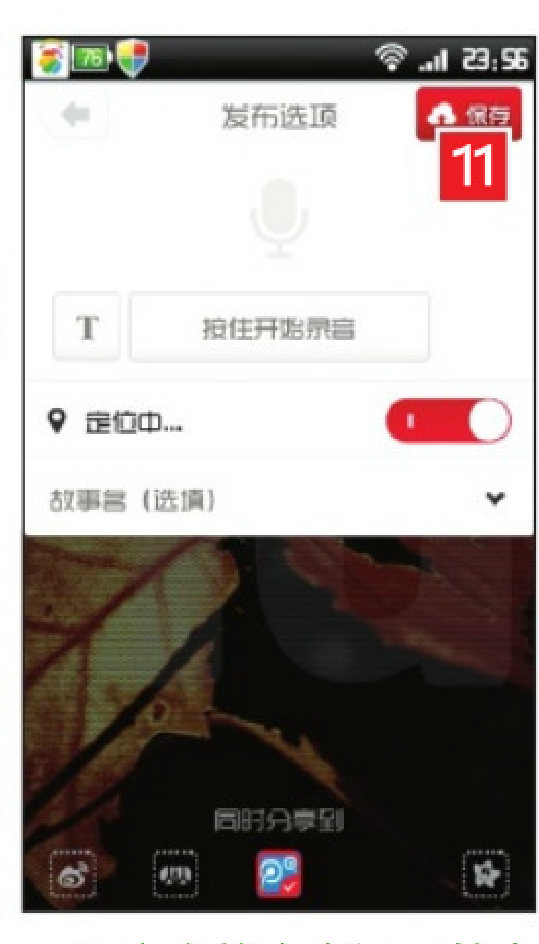
拍摄美食除了会考验你抓拍的本领以外，有时候也会遇到时间充足，可以精心摆放美食并布置场景的情况。此时我们可以使用拍照手机或专业相机，寻找最好的环境，设置最合适的角度，精心拍下美食照片，后期还可以用软件进行各种特效处理，让美食不管是尝上去还是看上去，都会提升一个档次。



■好友的VIDA美食生活轨迹



■拍摄美食推荐使用“艳丽”特效



■用真实的声音记录美食微故事





拍摄菜单 14
图像模式
白平衡 PRE
测光
ISO感光度 200
AF区域模式
自动对焦模式 AF-S

■图12：便宜三角脚在拍摄美食时也很好用

■图13：相机闪光灯能不用就不用

■图14：手工设置相机参数决定照片的优劣

1. 关于拍摄设备

如果只是普通的美食照片分享，用手机拍照就可以完成，但对于追求极致的美食达人来说，要让静态的美食照片也能散发出色香味，一款专业的相机以及相关配套设备是必须的。手机也不是不能拍出美图，只是笔者不太推荐手机作为高质量美食照片的拍摄工具。目前有一些手机宣称拍摄效果甚至可以媲美单反相机，事实上虽然在像素方面差距不大，但影像的细致度是手机的软肋。

如果拍摄一般的美食照片，那么对相机没有太高要求，普通数码相机即可。但是如果对照片要求较高或用作商业用途，通常会使用较为高档的单反数码相机。三角架也必须配备，目的主要是为了解决光线的问题。白天在光线不足的室内或者晚上进行拍摄时，要提高快门速度必须使用三脚架。另外，为了景深的需求而缩小光圈时，普通相机的防抖功能也是不够的，加上脚架效果会好得多。脚架要求不高，买相机时赠送的几十元货色就足已（**图12**）。

专业的相机镜头也不是必需，如果需要更好的效果也可以考虑选配，比如有的会加强防手震功能，有的可利用大光圈拉高快门速度等。

2. 环境光线至关重要

拍摄美食照片时，光线非常重要，它在很大程度上决定着美食照片的拍摄效果，影响食物的可口程度。美食的环境光线可以选择自然光和人造灯光两种，自然光是最能体现写真物体真实性的光源，光线越明亮的地方越好，所以尽量在白天的户外进行拍摄。如果必须在室内拍，那么也必须要选择靠近窗户的位置，并使用反光板或纸板对光线强度进行调节。

如果是在光线不好的餐厅或者晚上进行拍摄的话，就需要使用闪光灯。直接使用相机的闪光灯很容易破坏美食细节，而且色彩难以控制，拍出来的效果很难令人满意，所以能不用尽量不用（**图13**）。如果有条件的话，可以使用标罩、反光伞、反光板等器材，创造合适的光线效果。一定要避免直接使用射向食物的闪光灯，否则光线会非常不自然。没有条件的话，也可以使用通过天花板或者墙壁反射回来的闪光灯。

3. 设置相机参数

如果直接拿着相机就开拍，那么与手机拍出来的效果不会有太多差异。在拍摄美食之前，还需要对相机的一些参数进行恰当的设置（**图14**）。

快门速度：一般使用“自动”即可。在光线较暗的情况下，相机会将快门速度放慢以获取更多的进光量，此时切记要保证手持稳定或使用三脚架帮忙。

ISO：一般情况下可以选用AV档（光圈优先）进行拍照，再根据环境的不同调节ISO值。在光线良好的情况下，ISO值可调到200，比较暗的情况下可以调到800。注意ISO值不要太高，否则会产生较多的噪点，影响最终的照片效果。

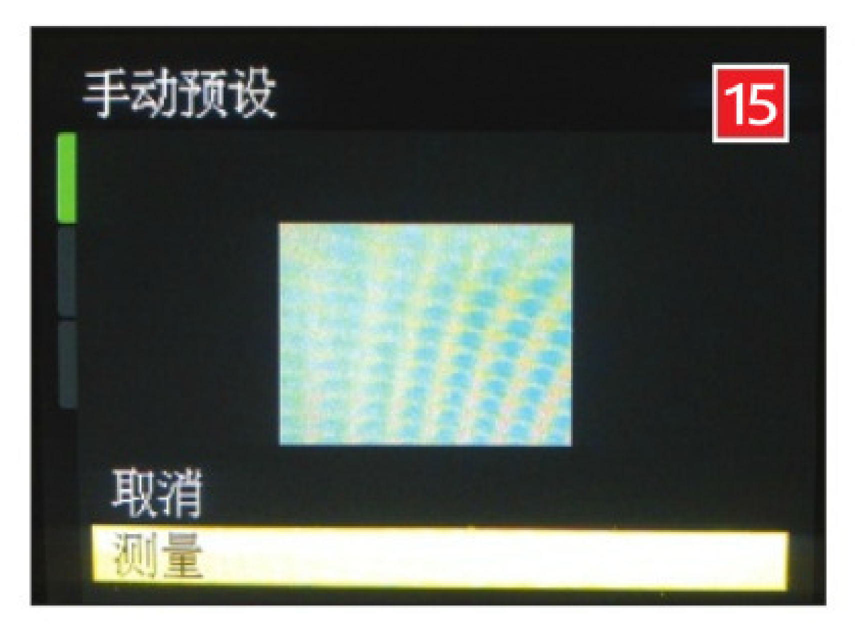
白平衡：白平衡参数非常关键，它决定着照片的色温，严重影响着照片的可口程度。

在光线不好的环境里，最好选择手工设定白平衡。手工设定的目的是要让相机辨别出正确的白色，可以用餐厅的白色纸巾作为校正工具，在取景器里调整颜色直至最接近白色（**图15**）。如果没有手动白平衡功能，也可以根据现场的环境选择较为接近的白平衡模式。例如现场的灯光偏黄的话，可使用“白炽灯”模式来平衡光线。

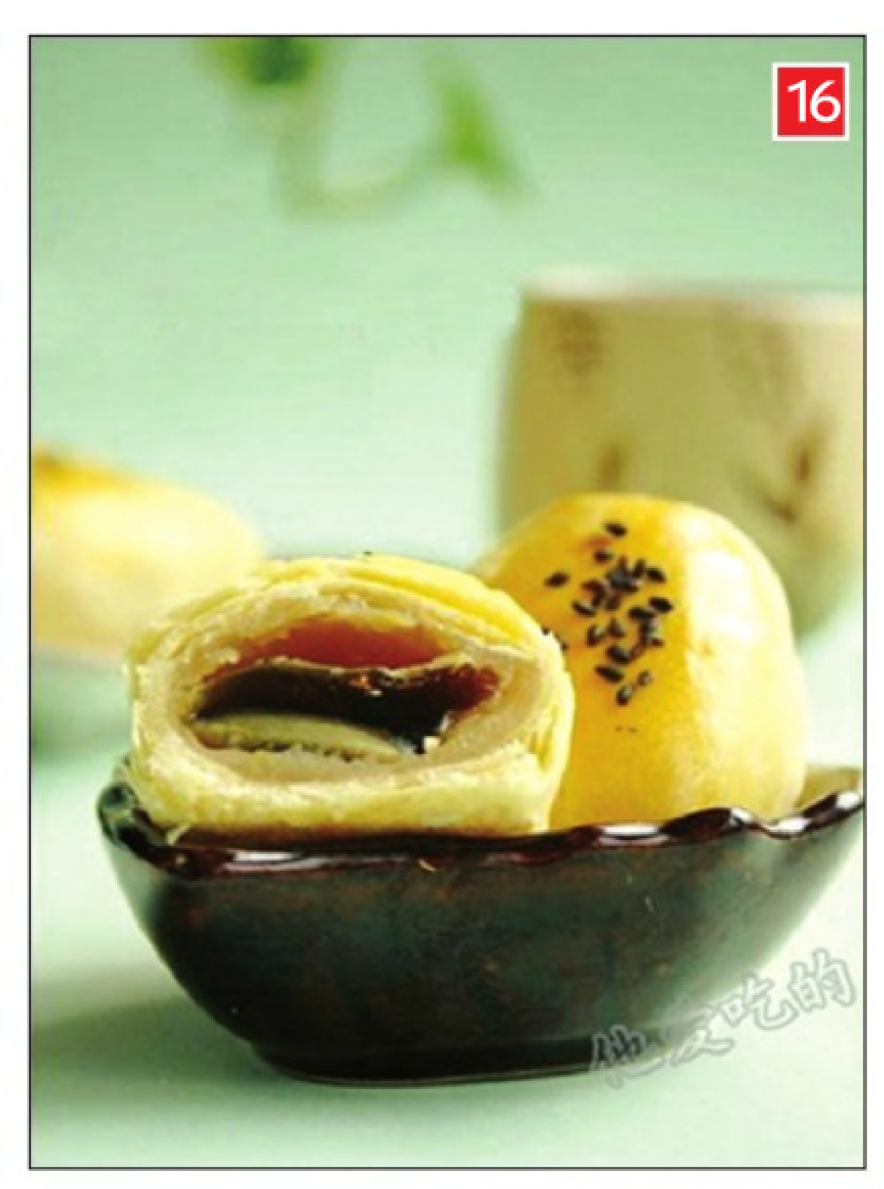
另外，选择恰当的白平衡模式可使美食照片产生需要的效果。例如在拍摄甜品照片时，恰当地选择“日光”模式就可以获得暖暖的效果。不过还需要记住一点，在拍摄美食照片时，色温不宜调高。高色温会让相片色彩偏冷，给人一种食物不新鲜、不好吃的感觉，而低色温的黄暖色调效果要好得多。

光圈：光圈的大小直接影响画面的景深，光圈越大景深越浅，反之则景深越深。适当的景深可以更加突显美食主题，或者虚化背景营造画面的立体感。因此在拍摄美食时，要设置合适的光圈。一般可以在F2.8、F3.5、F4、F5.6这几个值间选择，过大过小都不合适。

除了上面这几个参数以外，还需要注意相机的一些其它设置。例如可开启“微距”模式，突出显示美食的细节，让美食显得更加精美；将照片保存格式设置为RAW，此格式可以非常忠实地保留感光元件所记录到的信息，方便后期软件进行色温等调节。



■手工调节白平衡



■切开的点心皮蛋酥更能看到内在的美

■美图秀秀处理美食照片是不错的选择

4. 构图与拍摄

美食拍得是否漂亮，与拍摄角度和构图也有很大关系，构图的目的就是将美食最漂亮的地方更突出地表现出来，可以根据需要选择微距特写或是整体表现。要表现美食的局部，可以使用微距近拍进行特写；注重整体感觉的美食，则要综合拍摄角度、食品的摆放、道具背景等各种元素进行构思。下面向大家提供一些比较有效的构图技巧：

○ 从各个角度对比拍摄，不要总是从上向下俯拍，上下左右变换视角可能会有意想不到的效果；

○ 可将食物最漂亮、最可口的部分填满2/3画面，让主题重点更加突出，更具有吸引眼球的视觉效果；

○ 注意美食背景不要太杂乱，也不要让背景与美食的颜色产生强烈的对比，也不要因为颜色相近而使主题不够鲜明。有时用一只简单漂亮的白色盘子作为背景，效果也非常棒；

○ 善于使用各种小道具，刀、叉、筷子、汤匙、碗、盘和餐布等，有时会产生画龙点睛的点缀效果，让平凡的食品变得妙趣横生；

○ 学会动态地表现美食，例如汤类食物可以拍摄用勺子舀出的瞬间。此外也要明白，有时美食的内在纹理和颜色可能比外表更能吸引人（图16），例如糕点可以切开，面包可以咬上一口……

当然，真正的技巧只有在实践中才能获得。多拍多练，是拍出诱人美食照片的唯一途径。

5. 后期处理不可少

对拍摄照片进行后期处理也是必不可少的，它可以修正拍摄过程中的一些缺陷，同时各种特效可以让照片上的美食更加色泽诱人。专业的后期图像处理软件当然是Photoshop，不过对于美食拍摄来说，不一定非要使用这么复杂而庞大的软件，还有许多小巧的工具可以选择。例如美图秀秀、光影魔术手之类的小工具（图17），它们集成了许多照片修正功能，例如色调调节、光线调节，加水印等，操作起来智能简单，效果也很不错。

另外，这些照片处理工具都提供了很多特效，对提升照片中的美食品质有很好的效果。例如虚化背景就是新手易用且效果非常好的美化手段，对关键部分进行对焦，对盘子之类的背景进行虚化，让美食的细节部分更突出、更充满食欲（图18）。再例如拍摄面包、烧烤类的食物，调节黄色色调让食物呈现出金黄色，会看起来更诱人（图19）。但需要注意的是，特效使用一定要适当，如果滥用的话反而可能会适得其反。



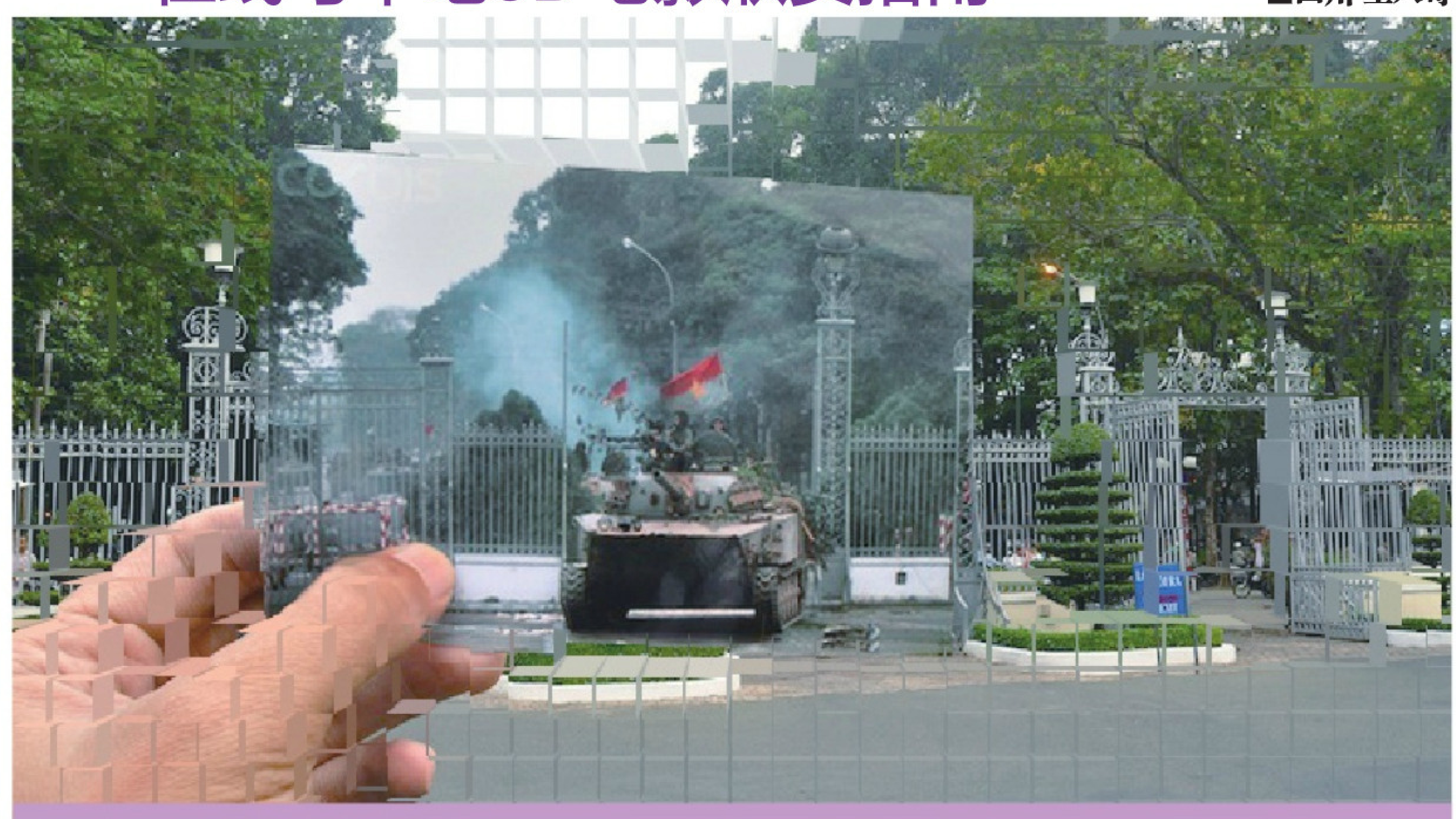
■美食虚化背景和调色前后的对比



■使用“暖化”特效后食物外观可口得多

从影院到PC
——在线与本地3D电影欣赏指南

■四川 土八哥



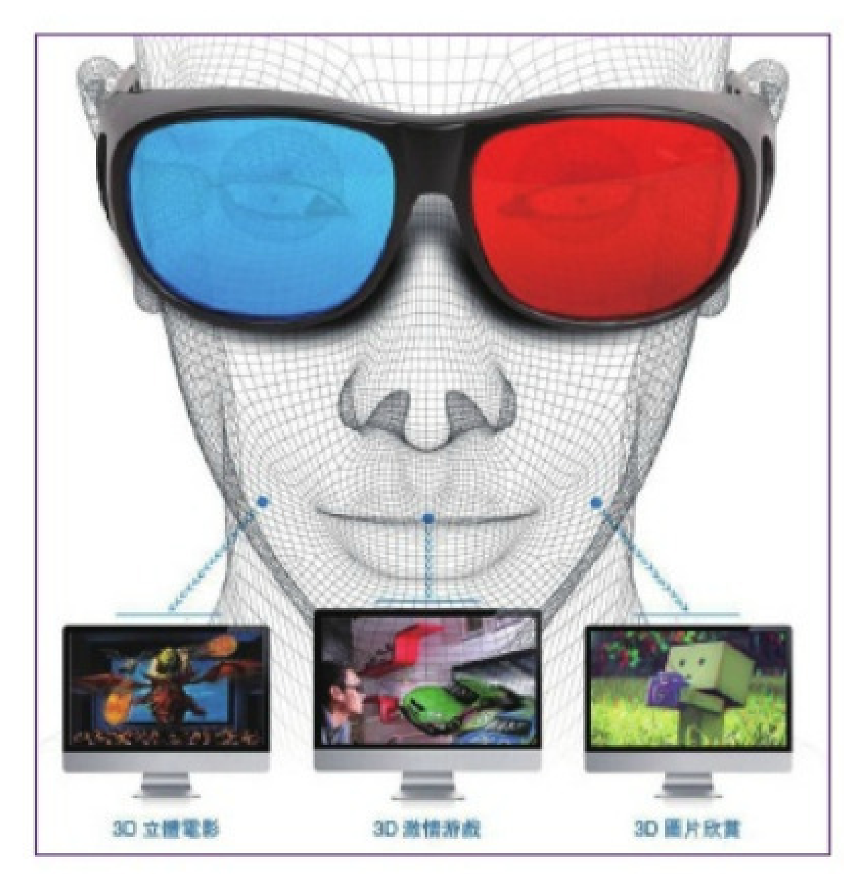
经过2012年一整年的酝酿发展之后，“3D”已成为游戏机、PC乃至家电领域最醒目的视觉效果关键字之一。然而，对于大多数未曾接触过这个概念的用户来说，“3D”依然是个“值得观望”的新名词而已。有没有廉价的方案可以让我们直接体验一下3D视觉的真实效果？本期文章就来带给大家答案。

随着3D视频体验时代的到来，3D电影院、3D电视机、3D手机乃至3D投影仪等设备都已经走出了新品展会的聚光灯进入到大众用户的日常生活当中。不过，其实不必去电影院也不用购买新款电视，只要能够接入互联网，我们就能在家通过电脑欣赏3D影视大片。在线观看3D电影不仅成本低廉，片源的清晰度也随着千兆网络的普及而不断提升。那么，我们应该去哪里寻找这些在线3D视频资源呢？观看这些影片又需要投入那些设备呢？

一、基础准备

众所周知，3D中的“D”指的是Dimension（线度、维），整个词组的含义用最通俗的说法就是“立体视频”。人类的视觉之所以能够分辨距离远近，依靠的是左右眼之间的视野角度差距——人的双眼瞳孔间距平均为5厘米，两只眼睛观察任何一样东西的实际视角都会存在差异。虽然偏差并不明显，但投射在视网膜上的图像经视神经传入大脑之后，视觉中枢就可以利用这种微小的差距，对视野中物体的远近深度做出判断，从而产生立体视觉。

要想在普通电脑上利用最少的投入在线观看3D视频、欣赏3D图片或体验3D游戏，在确保观看效果的前提下，4Mbps带宽的宽带网络基本上是底线。除此之外还需要配备色差式3D眼镜，不同种类的3D电影只有对应搭配不同的3D眼镜，才能取得最佳的观影质量。最基础的色差式立体眼镜分为很多颜色类型，比较常见的是红蓝、绿红以及蓝棕配色的3D镜片，它们的工作原理是利用色光在不同颜色镜片中的



■体验用户配备红蓝3D眼镜即可

通过性差异，让观察者的每只眼睛选择性地看到“叠印”成一幅3D图像的两张图片之一，从而对眼前的画面产生立体感。一般来说，获得色差式3D眼镜的途径不外乎以下几种：

①赠送。一些产品、服务和媒体刊物有时会赠送3D眼镜，例如作为3D视频播放器的配件来销售，新开通3D频道的时候视频网站会赠送，《大众软件》也曾经搭配游戏附送过红蓝3D眼镜。

②购买。色差式3D眼镜的价格并不贵，价格通常几元到几十元之间。在购买此类产品时，不要一味贪图便宜，建议购买拥有正规商标的品牌产品，否则效果往往会大打折扣。

③自制。制作3D眼镜的材料主要有红、蓝两色（或其它纯色）半透明塑料片、厚纸板和双面胶等，具体步骤也非常简单。不过，自制3D眼镜容易造成视觉疲劳，通常只能作为尝鲜体验的权宜之计，通过正规渠道购买品牌产品才是长期欣赏的正确选择。



■与快门和偏振眼镜相比，色差式眼镜的效果要逊色一些，但优势就是在任何屏幕上都可以观看，对硬件设备的要求比较低

二、透过网页看3D

在网页上也能观看3D电影？没错，为了顺应用户在线欣赏3D电影的需求，很多视频网站都推出了3D影视专区。在这些网站中，时常可以看到部分较新的3D大片，给我们带来性价比较高的立体视频欣赏体验。

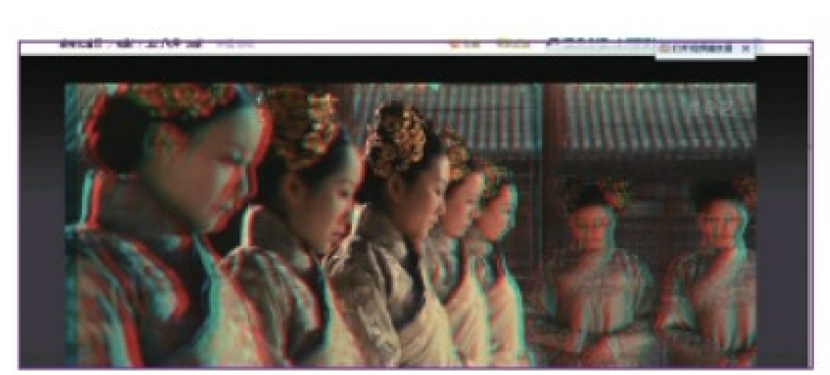


■可通过这些测试图来测试红蓝眼镜的效果

爱奇艺3D电影专区

主页： http://www.iqiyi.com/dianying/3dmovie.html

爱奇艺3D电影专区主要内容为3D影片片花，3D大片片源数量较少，至截稿时仅有《梦游》3D版、《动物总动员》3D版、《五月天追梦3DNA》3D版和《龙门飞甲》3D版等数部影片，片源清晰度一般，分辨率通常为640×352，只能满足部分笔记本电脑用户的试看需求。



■爱奇艺3D电影专区

PPTV 3D电影专区

主页： http://3d.pptv.com/

为了让用户享受到3D立体电影的震撼效果，PPLive号称斥巨资购买3D影片片源，开放3D影院供网友免费观看。不仅如此，似乎是考虑到推广器材的需求，观看者还可以随时关注PPTV网络电视，参加抽奖活动免费领取豪华版3D眼镜提升视觉效果。

目前，PPTV的站点提供了《鬼妈妈》《极地特快》《我的血腥情人节》《地心游记3D》《与海怪同行：史前探险》和《深渊幽灵》等3D片源。根据PPTV官方的建议，观看自家的3D片源需要购买红绿模式的眼镜，但从实际体验来看，PPTV的3D片源也包含适合红蓝、蓝棕眼镜观看的影片，这点在观看时尤其需注意。不过，从实际测试的情况来看，该专区有将近一半的3D片源无法正常播放，估计和版权到期方面的问题有关。片源的清晰度一般，仅有“流畅、高清”两种清晰度可选。



■PPTV顺应电影发展的潮流，将3D电影资源整合以满足网友的娱乐需求，让观众多一个3D影片观看的渠道

3D中国

主页： http://www.china3-d.com/

“3D中国”是深圳立体时代文化传媒科技有限公司推出的3D技术门户网站，其网站资源包含3D电影、3D视频和3D图库等，分类较为系统，内容也相对丰富。

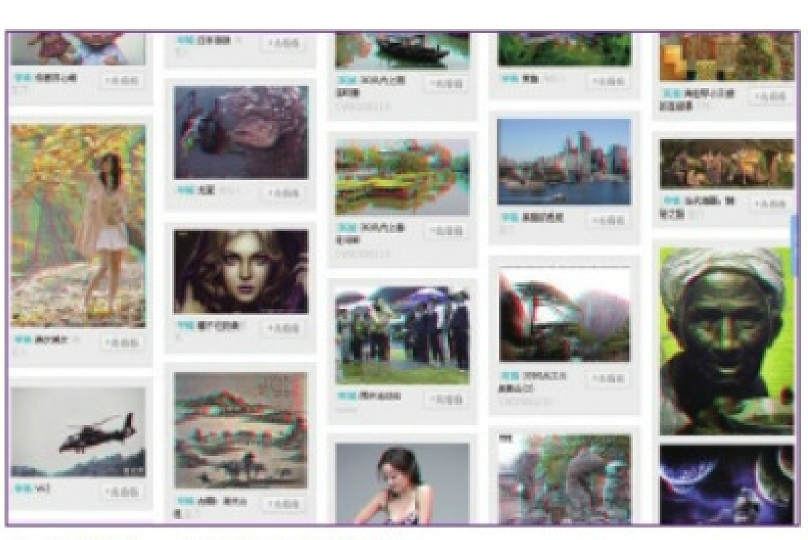
在“3D电影”栏目中主要有“3D电影”“短片欣赏”和“原创视频”等分类，其中“3D电影”提供红蓝3D电影、上下分割格式3D电影、左右分割格式3D电影在内的各种会员下载服务。而“短片欣赏”和“原创视频”则可直接在线欣赏。在“短片欣赏”中提供了预告片、MTV、演唱会、影视剪辑、纪录片、体育、旅游和动植物等不同类型的片源，分辨率大多都达到了标清级别，基本可以满足不同用



■列表中的片子数量不少，但PPTV真正能看的3D影片并不多

户的在线3D视频欣赏需求；相比之下，“原创视频”栏目更值得推荐，其中包含生活、风光、动植物、自拍、体育和汽车等原创3D视频分类，为喜欢开阔眼界欣赏大片之外内容的用户带来更丰富的新鲜感。

值得关注的还有“3D图库”，该图库面向红蓝3D眼镜用户提供了大量红蓝立体图片，包含了自拍、艺术、模特、明星、动物和微距等分类，从这些热门标签排序中可筛选当前用户最为关注的3D图片。总之，红蓝3D眼镜用户可在这里找到清晰度不错的3D图片资源，还可以将其用作3D眼镜实际效果的测试参考。


值得一看的3D图库

3D动力网

主页：http://www.3ddl.net/

3D动力（3DDL）是国内规模较大的3D技术与产业资源整合的应用服务平台，从整个网站来看，包含了3D互动娱乐、3D魔方、3D-E教育、3D电影、3D图库和3D论坛在内的实用内容。

在“3D电影”中，提供了在线红蓝3D电影、3D影视图片、3D电影下载等分类，有数十种红蓝3D电影可供用户在线观看。虽然这些片源清晰度普遍不高，很多视频也无法全屏观看，但流畅度表现尚可；网站提供最新的3D电影下载功能，可以满足高清3D用户在电脑上观看3D视频的需求；在3D图库中同样提供了大量的3D图片，适合于使用红蓝3D眼镜的用户观赏。

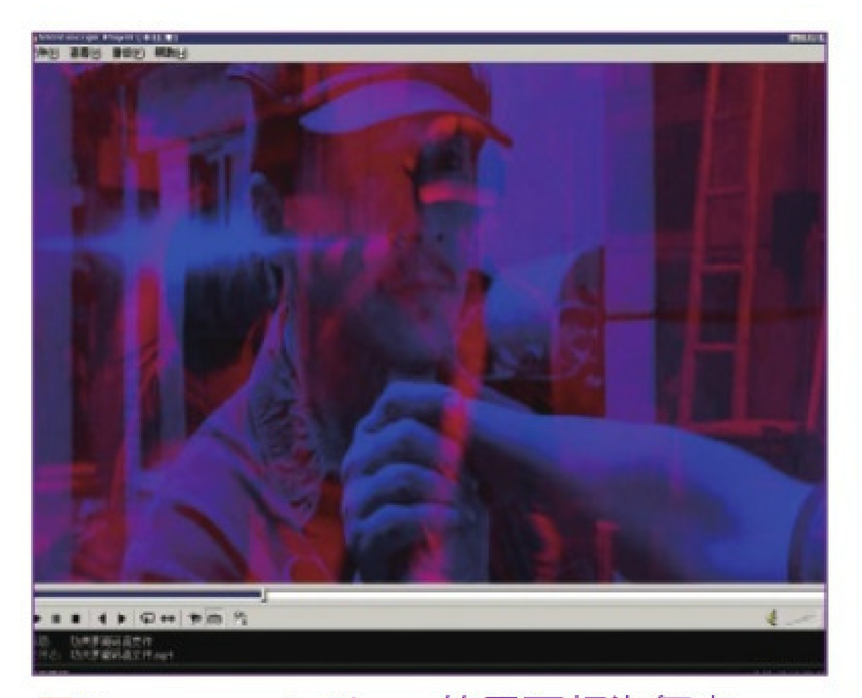

3D动力网是这方面内容的专业网站

三、软件平台看3D

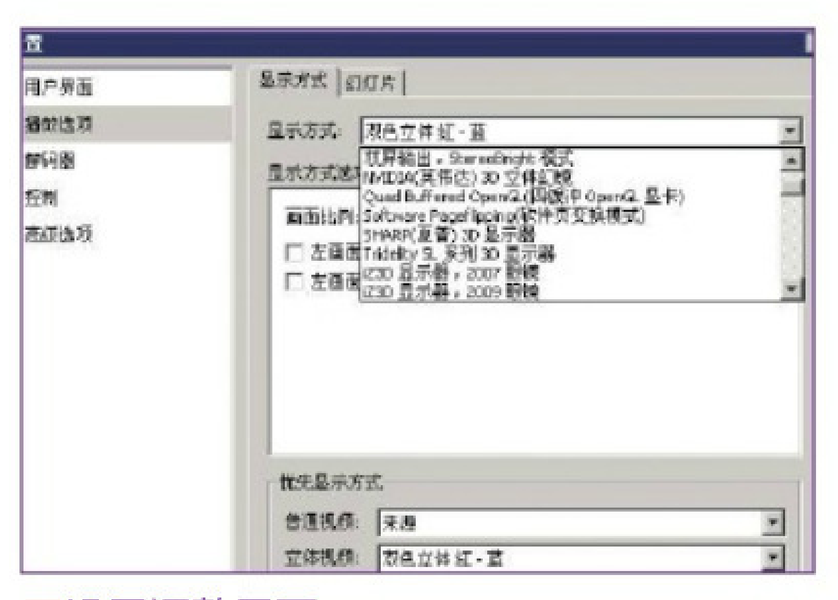
3D电影已经是当前影视行业的发展趋势之一，国内外的电影公司都看中这个机会投入重金试水3D影片作品，以后3D视频资源肯定会变得越来越多。除了作为尝鲜方案的在线3D影片之外，很多本地播放器也开始提供3D视频观看功能，让用户的选择变得更为丰富。

Stereoscopic Player

Stereoscopic Player是一款老牌立体影片播放软件，可支持目前市面上所有常见的立体影音格式，用户界面也简明易用。此播放器提供了2D转3D功能，可将来自本地硬盘、播放器和网络的视频进行转换。例如，在主界面的“文件”中选择“打开文件”，然后载入硬盘中的普通视频，在“查看”选项中把“优先显示方式”选择为“立体视频”或直接点击界面下方的“立体视频”按钮，最后在“文件→画面布局”选择合适的画面布局，便可将普通视频转换为3D影片。我们可以在“文件”选项中调整“画面比例”“调整视差”“调整方向”等参数，当然也可以在播放时，用键盘方向键上下左右调节红蓝重影度，直到立体效果达到最佳表现。


Stereoscopic Player的界面颇为复古

Stereoscopic Player的3D电影细节选项相当丰富，在“查看→优先显示方式→选项→播放选项”中，可对各种显示方式进行设置和调整。软件不仅支持最常见的红蓝、绿红、红青和蓝棕的3D眼镜，还支持NVIDIA的3D幻镜、AMD的立体设备、夏普的3D显示器和iZ3D显示器等常见3D设备和观影方案。整体来看，Stereoscopic Player的2D转3D显示效果尚可，调整项目略显复杂，但熟练后可以达到不错的效果，能较好地应对用户观赏2D转3D影片的需求。


设置调整界面

QQ影音3.7

QQ影音是较早支持3D影片播放的平台，它可以让用户“零投入”在家里的电脑上欣赏3D影片（红蓝眼镜必不可少）。QQ影音的3D播放模式能将在线视频或硬盘内保存的影片轻松转换为可供欣赏的3D电影。启动软件后直接选择“打开3D视频”，便弹出一个“3D播放设置”菜单，在转换模式中有“左右叠加、上下叠加、交错叠加、2D转3D”等模式可供选择，一般选择“2D转3D”即可。在“红蓝双


QQ影音的3D播放功能颇实用

色、红绿双色”两种显示模式中根据自己的3D眼镜类型进行设定，“确定”后即可将普通视频转换为3D视频并播放。

在播放影片时，还可按照实际的显示效果和字幕视差，像播放普通影片一样调节亮度与画质等参数。从实际播放效果来看，QQ影音的3D转换功能实际效果不过不失，但相对较为易用，可以较好地解决用户一步到位观看3D视频的需求。

PowerDVD

PowerDVD也是目前较为流行的3D电影播放器之一，从PowerDVD 11开始便支持本地电影和照片等图像内容的全格式3D视频播放，全面支持在线和本地2D视频转换为3D电影。打开PowerDVD，可在其主界面的下方见到一个醒目的“3D”按钮，点下这个按钮之后，马上就可以看到普通的视频被转换为3D影片。和上文介绍的两款播放器不同，PowerDVD没有繁杂的3D设置选项，原因在于这款播放器会根据我们电脑安装的3D设备自动进行检测并输出。如未安装特殊的3D设备，PowerDVD会自动通过红蓝方式对3D影片进行输出。

整体来看，PowerDVD的使用较为便捷，能很好地兼顾在线媒体和本地媒体3D观影的需求。虽然看似简单，但转换后的3D影片实际效果相当不错，无需进行过多的手动调整。对于普通用户来说，唯一的不足之处恐怕是PowerDVD属于收费软件，在30天的试用期之内，转换3D视频并观看的时间上限仅有30分钟。

3D版暴风影音5

为了顺应3D热潮，暴风影音实验室推出了暴风影音3D版，不仅建立了“3D体验影院”频道，还支持把上下、左右分割的3D视频转换为红蓝格式；支持红蓝双色、红绿双色两种3D显示模式；支持视觉交换和景深调节等功能。

打开3D版暴风影音5，在“在线影院”模块中展开“3D体验影院”,可以看到暴风影音为用户提供了近百部3D片源，以及“3D眼镜制作方法”等实用内容，大家不妨按照需要进行选择查看。点击主界面左下角的“工具箱”图标，在弹出的窗口中选择“音视频优化技术”中的“3D”，把“3D开关”移动至右侧的“已开启”状态，将“添加到界面”移动至右侧的“已添加”状态，便可随时将2D片源转换为3D视频。

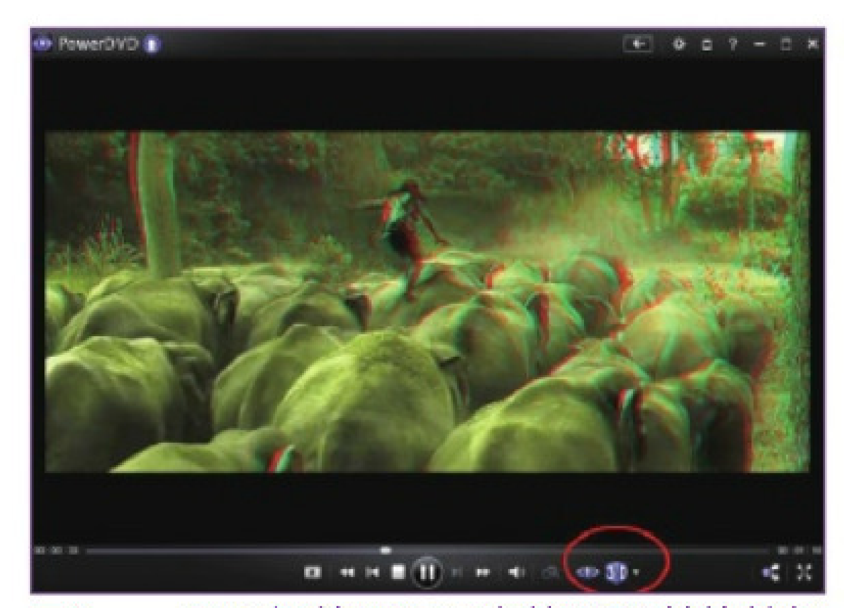
我们可以点击“3D设置”按需对3D视频进行属性调节，其中在“输出设置”里可选择“红蓝双色、红绿双色、3D快门显示器、3D偏振显示器（隔行/隔列/棋盘式）”等输出方式，从这些选项中我们可以发现，暴风影音3D也完美支持偏振、快门3D显示器等更高级的视频输出格式，有这些3D设备的读者可以来体验一下。例如，快门3D显示器技术主要是通过提高画面的快速刷新率（至少要达到120Hz）来实现3D效果，属于主动式3D技术。要想观看这种3D视频，需要配备具有120Hz刷新率的显示器，并配备快门眼镜，这样当3D信号输入到120Hz刷新的显示设备后，120Hz的图像便以帧序列的形式实现左右帧交替输出，负责接收的快门眼镜就会让使用者的两只眼睛看到快速切换的不同2D画面（刷新率分别为60Hz），从而产生立体视频的观感。至于快门3D显示器，要想启动这种设备对显卡质量也有一定要求，目前支持HDMI1.4输出的集显，支持AMD HD3D技术和HDMI1.4输出的HD5000以上的显卡，以及支持NVIDIA 3d vision技术GT240或GT620M以上的显卡都可以满足需要。

回到3D版暴风影音5的话题上来。我们可以选择“输入设置”，可按需选择片源的输入格式，但一般情况下选择“自动检测”即可。该功能可以自动识别3D模式，无需选择片源格式，无论左右、上下还是普通的2D片源，都能为我们自动合成出比较合理的3D效果，识别率非常高。

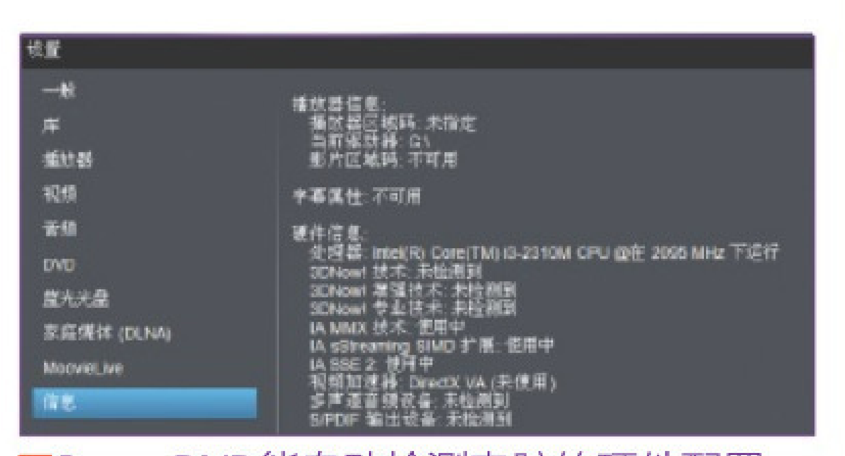
在“观看设置”中，我们可对视差等观看细节进行微调。如果暴风影音提供的默认间距不适合我们实际的瞳距，可尝试调节“视差”以获得让自己舒适的效果；



■在“播放→3D播放模式”中勾选中“3D播放模式”，可将需要播放的视频以设置好的3D模式进行播放



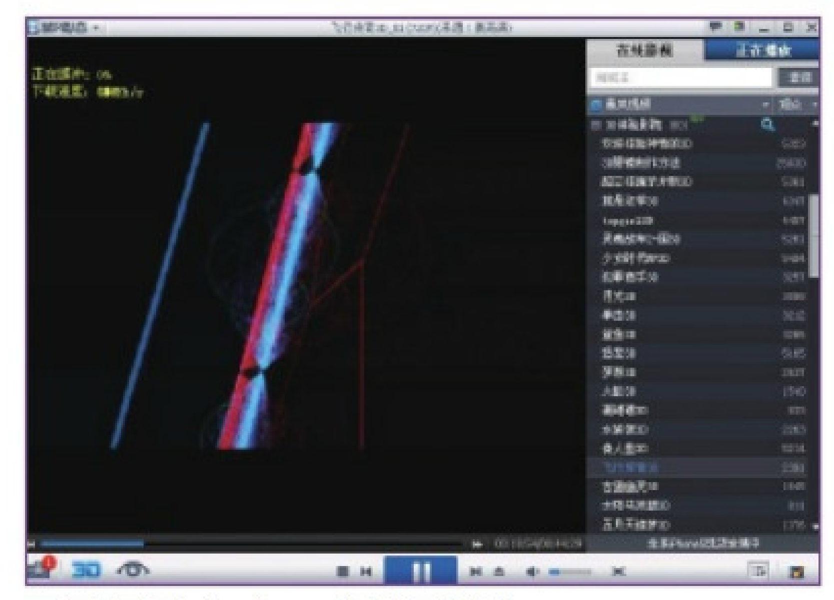
■PowerDVD播放界面下方就是3D转换按钮



■PowerDVD能自动检测电脑的硬件配置



■PowerDVD支持照片3D浏览，可将各种图片直接转换为红蓝3D图片



■暴风影音“3D体验影院”

如果观看3D大片时间较长造成眼睛疲劳，还可以通过“交换视觉”尝试交换双眼画面，让眼睛得到间歇休息；如果在画面处理完成后，画面偏窄、偏高，可以勾选“拉伸画面”功能来解决。

总之，3D版暴风影音5支持2D实时转3D功能，只要3D功能处于打开状态，就会实时将2D影片（无论是在线播放视频还是打开本地影片）自动转换为3D模式。影片的实际转换效果相当不错，针对最常见的红蓝、红绿双色特别选取了护眼色，偏色的效果较好，对眼睛的伤害也比较小。转换后的效果可以满足用户较长时间的观看需求，让用户随时体验到身临其境观看3D大片的感觉。

四、后记

3D和1080P全高清一样，正在成为潮流进入我们的生活。随着技术的进步和成本的降低，3D电视机、3D投影机、3D手机和3D显示器已经从“贵族”阶层步入寻常百姓家，其价格向只有2D功能的传统同类产品不断接近。对于各大视频站和P2P影视播放平台来说，强化这方面的功能已经成为保持竞争实力的必然需求。土豆和优酷的合并将在线视频的竞争推向白热化，3D内容建设很可能是此类平台未来竞争的焦点之一。

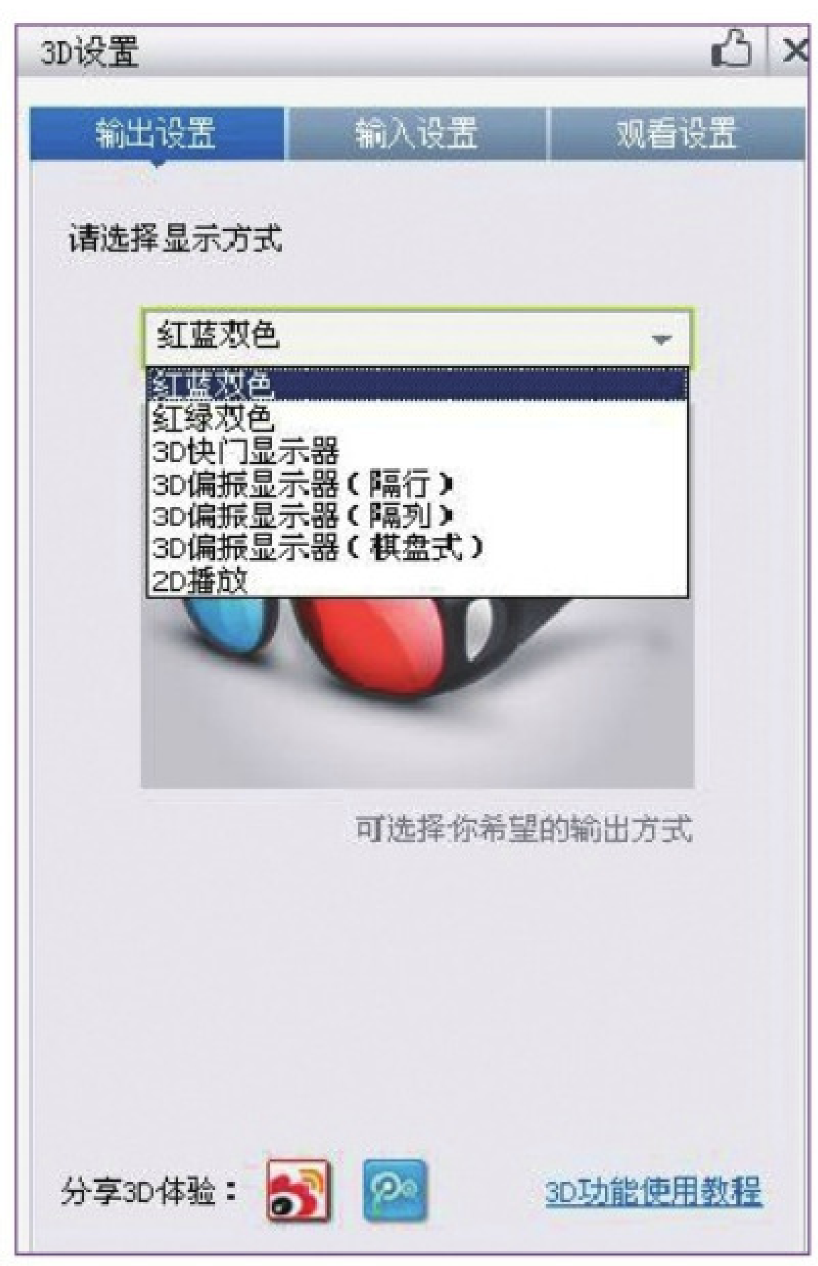
目前来看，暴风影音在这方面拥有一定的领先优势，其全新的3D版本新增“3D体验影院”专区，支持常见3D电视和3D显示器，能够完美支持偏振、快门等设备输出影片画面，用户可直接通过暴风影音观看3D电影；普通片源更可以一键“2D转3D”，获得较全面的3D体验。

另外在2012年年底，迅雷公司便正式对外宣布公司旗下的迅雷看看今后将独立运营。从2013年起，迅雷看看将以电影营销作为首要营销方向，在目前的网络高清影院基础上推出1080P全高清网络影院以及网络3D影院。网络3D影院作为迅雷看看今后发展的重点之一，不仅以满足PC用户观看为目标，未来还将支持全高清电影和3D电影在电视机上播放，并能结合平板电脑端和移动终端实现多屏互动。

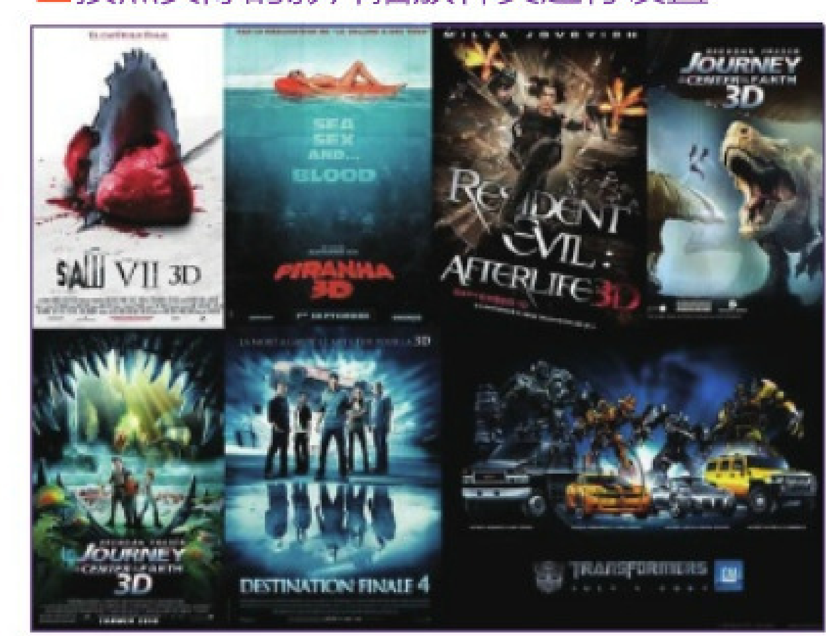
而在立体游戏方面，《魔兽世界》能通过修改注册表支持3D成像技术。通过NVIDIA的3d vision，无需专门的游戏补丁即可自动将数以百计的PC游戏转化为完全3D的显示方式。除此之外，我们还可以通过NVIDIA控制面板“查看游戏兼容性”里查看支持的游戏列表。而全新的AMD HD3D支持Bit Cauldron、XpanD和RealD等多种3D眼镜解决方案，提供对蓝光3D电影完全解码和DirectX 9、10与11游戏的支持，同时借助立体3D转换软件合作伙伴DDD和iZ3D，可以把包括《使命召唤》《质量效应2》《孤岛惊魂2》《生化危机5》《求生之路2》与《镜之边缘》在内的游戏转换为3D显示模式，目前支持这项功能的游戏已经超过了400款。

除了PC平台之外，移动平台的动作也不容小觑：LG公司推出了一款针对其Optimus 3D智能手机的3D游戏转换器，该工具可以将传统的手机2D游戏（如《愤怒的小鸟》《天之边界》等）转换成为3D游戏，具体的转换操作相当简单。随着这类技术的不断成熟，未来手机用户的视觉体验肯定会发生翻天覆地的变化。

当然，对于原生3D大片来说，版权问题仍是影响这类在线观看方式普及的主要因素。当用户点击3D大片的在线播放链接后，却出现“很抱歉，由于影片授权地区限制，您当前所在地区我们不能为您提供本影片在线点播服务。欢迎您继续选择观看其他影片，谢谢。”的提示，这显然和片源匮乏一样让人尴尬。正所谓此消彼长，没有足够的原生3D资源补充，让网页看3D的前景也变得稍微有些黯淡。而2D转3D技术的成熟，在一定程度上能较好地弥补这种不足，让我们在普通电脑或智能设备上也能随时享受到3D大片带来的视觉震撼。



■按照实际的影片播放种类进行设置



■3D电影是当今国内外影院、硬件厂商拉拢观众的噱头之一



■迅雷看看能否在2013年从3D视频领域崛起呢？



■手机性能的大幅提升，让3D在移动平台上的普及也指日可待

数字化怀旧
——走访网络博物馆

■广东 GZ



怀旧是一种人们对过去久远事物的特殊心境，它几乎不分年龄、不分性别也不分国籍，在任何时刻、任何地点以及任何情况，都有可能因为某种联想或外界事物而从心底突然涌出。有人说爱怀旧的人显得没有生命力，他们总是喜欢追忆过往而没有珍惜现在的时光。如果我怀旧的不是那些实实在在的事物，而是虚拟世界中的“1”和“0”呢？一个老游戏、一套老系统、一款旧软件……它们在历经了几十年甚至上百年时间的洗礼之后，有谁会离开，有谁留下来，又有谁会被永远记得？下面就跟随笔者的脚步做一次短暂的怀旧之旅，参观那些古老而又神秘的网络博物馆。

这就是青春！

博物馆名称：FantasyAnime

建馆时间：1998年

参观地址：http://fantasyanime.com/

某天，我的电话在地铁站响起，站在上行扶梯牵着女儿的小手低头在裤袋里艰难地摸索，耳边骤然响起了遥远而熟悉的声音。没错，即使是远隔多年未曾聆听，但那被封印的记忆在刹间喷涌而出。我抬头瞥向迎面向下的那个男人，他手中的电话正在肆意放送着《超时空之轮》的《Crono's Theme》。我们擦肩而过迅速对视了一眼，突然都僵硬了身体无法回头，我的手仍紧紧攥着未接的手机，它在低吟浅唱着《金庸群侠传》的《竹苑情歌》。一瞬间，女儿的抱怨打破了宁静，“爸爸你的手怎么都是汗啊？”此时此刻我在心中疯狂地呐喊：“这就是老爸的青春啊！”年华可以逝去，青春永不消逝，区别在于有人会在心中祭奠，有人会将它们放在网络上成为永恒。“FantasyAnime”网站传达给我们的，正是这样的情愫（图1）。



■FantasyAnime的首页整齐、干净、富有怀旧感

如果纯粹从收藏者的角度而言，FantasyAnime收集的古董游戏并不算多，每个游戏的相关资料也并没有非常完善与深入。但无论是谁来到这里看到那些经

典游戏截图的时候，恐怕都会暗自低呼一声“Awesome!”（“棒极了！”）。FantasyAnime为每款老游戏量身定做了精美的主题页面（图2），随便打开一个，熟悉的画面伴随着游戏主题音乐在眼前静静展开，你的心神仿佛回到了那个独自拿着手柄的静静夏夜，散发着怀旧且略带伤感的独特氛围。个人网站最迷人的地方在于第一次浏览时给你带来的感官冲击，FantasyAnime完美地表现了这一点，即使是神经迟钝的家伙，也能轻易感受到站长Alejandro Rodriguez对于这些游戏的感情，那份流淌于心底的爱。

爱好者可以在FantasyAnime上观看游戏的相关动画，或是回味那些古老经典的游戏和寻找游戏人物的珍贵原画。站长建立该网站的初衷，就是为了和其他志同道合的游戏者分享快乐之源。对于笔者而言，最想做的事情不过是点开“Chrono Trigger”的链接，闭上眼睛，再次聆听那让人热血沸腾的《Crono's Theme》罢了（图3）。



■《Final Fantasy IX》游戏的专属介绍页面



■笔者在网络上苦苦寻找的“Chrono Trigger”MIDI资源竟然都藏在了这里！

小霸王，其乐无穷啊！

博物馆名称：梦幻岛经典游戏站

建馆时间：2000年10月1日

参观地址：http://disland.emu-zone.org/

曾经迷恋于“红白机”的人，几乎都熟知那句“魔咒”：“啊哦，小霸王其乐无穷啊！”，之后你就会进入无法自拔的快乐深渊……红白机的全称是“任天堂Family Computer”（简写为FC），是日本任天堂公司在1983年生产的一款游戏主机，现在很多大作的前身都是来自于此。FC为游戏产业做出了巨大的贡献，甚至可以说是日本游戏产业的起点。FC也曾在八九十年代风靡国内，那时候有很多人管它叫“红白机”，相信很多玩家都有在童年时代玩红白机游戏的经历，也有很多人就是从这个神奇的主机开始了自己的职业游戏生涯。对于大多数国人而言，小霸王游戏机和任天堂FC游戏机一样，都深深烙印着一个时代的标记（图4）。在游戏主机性能不断逼近台式机的时代，是否还有人迷恋马赛克般的二维画面？答案当然是一定的！无论是多么复杂逼真的运动游戏，都离不开基础田径的跑、跳、投、掷与平衡；无论是多么华丽夺目的PC大作，其本质不过是FC游戏的升级。绝对不要怀疑FC游戏的生命力，“梦幻岛经典游戏站”正是这种思想的一种诠释。

同属个人网站类型的“梦幻岛”特色同样鲜明，那就是专一，FC游戏几乎就是网站的全部资源（图5）。在如今这个急功近利、物欲横流的时代，对单机FC游戏的坚持，见证了站长Andy对于游戏最本质意义毫不妥协的追求——那便是游戏所带给我们最单纯的快乐。他曾经这样说道：“当年纯真的孩子长成了要负担责任的大人，经历了世事变迁的我们不再容易感动。在各大游戏网站上转来转去，也找不准哪一款是自己想玩的。很多人说是因为选择多了，面对琳琅满目的游戏，人就会失去方向。游戏的宗旨是让人快乐，我觉得能理解的人自然就明白为什么FC游戏至今依然能活跃在玩家电脑中的原因……”

笔者始终认为，如果你能练就成为FC动作游戏的达人，那么就一定能轻松成为任何平台的动作游戏高手，这说明FC游戏如同一名玩家的基本功一样。只要你在其中还能感受到快乐，那么心底就能永远保留着那份单纯。让我们入睡前再轻念一次魔咒吧：“小霸王，其乐无穷啊！”



■附赠的那盘“游戏精选”卡带，一定是500合1之类的内容吧……



■全站2000多款游戏都经过了站长的亲自测试、运行、整理与归类

有没有和我一样的兴趣的人？

博物馆名称：国治模拟精品屋

建馆时间：2005年

参观地址：http://www.emu618.net/（旧馆）

“有没有和我一样的兴趣的人？”每当我进入“国治模拟精品屋”时，心中都不由得要默念一次这句话。作为一个从2005年开始通过个人出资建立的模拟资源类站点，站长希望能为各种模拟器和经典游戏提供一个展示的平台，让更多人了解、喜欢模拟器文化，同时也让那些的经典作品更广泛地被大家珍藏（图6）。网站页面虽算不上制作精良，但笔者始终能感觉到它所传达的这种思想，站长一直都在悄声询问每位进入网站的浏览者：“有没有和我一样的兴趣的人？”这就是国治模拟精品屋给人留下的深刻印象。目前，国治模拟精品屋正处于新旧站点交替并存的时期，新网站不再局限于模拟器游戏下载，PC平台上的经典游戏也开始成为新的拓展方向。网页虽然多了一丝商业色彩，但站长始终如一的信念从未改变。如果你还不了解“国治”网站，那么从今天就开始关注它吧！

相对于Fantasyanime的“爱”，梦幻岛的“专”，国治的风格就是“精”，依靠站长个人的努力，新网站虽然内容更新缓慢，但其论坛资源远远要比主站丰富得多。虽然大而全似乎是网站难以免俗的发展方向，不过从“精品游戏合集”的专属页面，依然可以找到站长的个人趣味。你呢，有没有和我同样的兴趣？



旧版国治模拟精品屋主页

From the past, to the present, for the future

博物馆名称：WinWorld

建馆时间：2003年

参观地址：http://winworldpc.com/

玩老游戏的解决方案不外乎是用模拟器，但当模拟器也无能为力的时候，就只能想办法去收藏对应的古董游戏机。同样，玩老电脑游戏的解决方案也是如此，各种原始的操作系统当然必不可少。互联网虽然浩瀚，但以收集古董操作系统为主题的网站却难以寻觅，幸好还有“WinWorld”这样的坚守者（图7）。

WinWorld是一家专门用来保存和分享旧计算机操作系统和应用软件的网上博物馆，囊括了如今已经不再使用的各种系统平台、游戏、软件、软件开发工具包（SDK）和产品补丁包（Service Pack）等，甚至还有更为罕见的试用版操作系统（Beta Operating Systems）。在这里除了可以找到DOS和Windows系统的相关资源，Apple Macintosh、IBM OS2/DOS、Sun Solaris、SCO、Unix Linux等平台也是一应俱全。

WinWorld中所有内容都免费提供给任何感兴趣的人，如果你正在寻找过时的操作系统做一些历史研究，或者仅仅只是想重新利用旧电脑的话，那么该网站绝对会让你满载而归。没有收费也不接受捐赠，只需下载使用并享受，甚至不用注册就能够在社区畅所欲言，为什么不推门而入说声“嗨！”呢？



WinWorld收藏的操作系统类别繁多

寻找操作系统的历史

博物馆名称：Operating System

建馆时间：2001年

参观地址：http://www.operating-system.org/

如果你感兴趣的并不仅仅是操作系统本身，而更关心其发展历程的话，那么这家“Operating System”就是你必须关注的网站之一（图8）。

这家古老的站点旨在成为世界上最好的操作系统资源汇集地之一，提供了关于操作系统方面的任何资料。在这里你可以找到一些内容详实深入的文章，也能下载各种操作系统安装在老电脑上使用。每一个系统分类下都有大量截屏快照，可以更好地帮助你了解其发展历程。Operating System自2001年建站以来，始终不懈地在进行着内容的更新，并且会将这枯燥、艰巨的道路继续走下去。你的任何参与与评



Operating System网站主页，竟然还有最新的Windows 8相关介绍

论，也正是在为这个伟大的工程付出自己的一份力量。

柳暗花明又一村

博物馆名称：DOS之家

建馆时间：2000年9月

参观地址：http://doshome.com/

是不是离开了图形界面和鼠标操作就会不知所措？当一键还原和Windows PE都无能为力的时候，你是否也会绝望？如果是遇到磁盘分区表之类的错误，那么你必须去勇敢面对，这也是大多数系统维护工具始终保留DOS操作系统和DOS软件的原因。即使没有图形界面看似“山重水复疑无路”，只要略懂DOS操作就会“柳暗花明又一村”，就算完全没有接触过也没关系，你可以来“DOS之家”学学嘛（图9）！

DOS之家建立于2000年，目前收录了DOS软件52款、Windows系统工具66款以及少量DOS游戏等内容，另外也开设了论坛供爱好者共同学习与讨论（图10）。无论是从规模还是内容上而言，DOS之家都与昔日最强的“中国DOS联盟”相差甚远。从这个意义上来说，DOS之家更像是一个标志，犹如悬崖边孤独的麦田守望者，在互联网上矗立着少数以DOS为主题的中文网站。对于这样一个还未彻底退出历史舞台，却仍在人们意识中的非主流操作系统，我们能做的也许仅仅只是关注，也许某天它能够成为一颗种子，在将来生长成苍天大树之后，为喜爱它的人遮风挡雨。



■DOS之家主页，甚至比FantasyAnime网站还要朴素

■虽然主站更新极为缓慢，但论坛里网友的热情却没有减退

不选新的只选对的

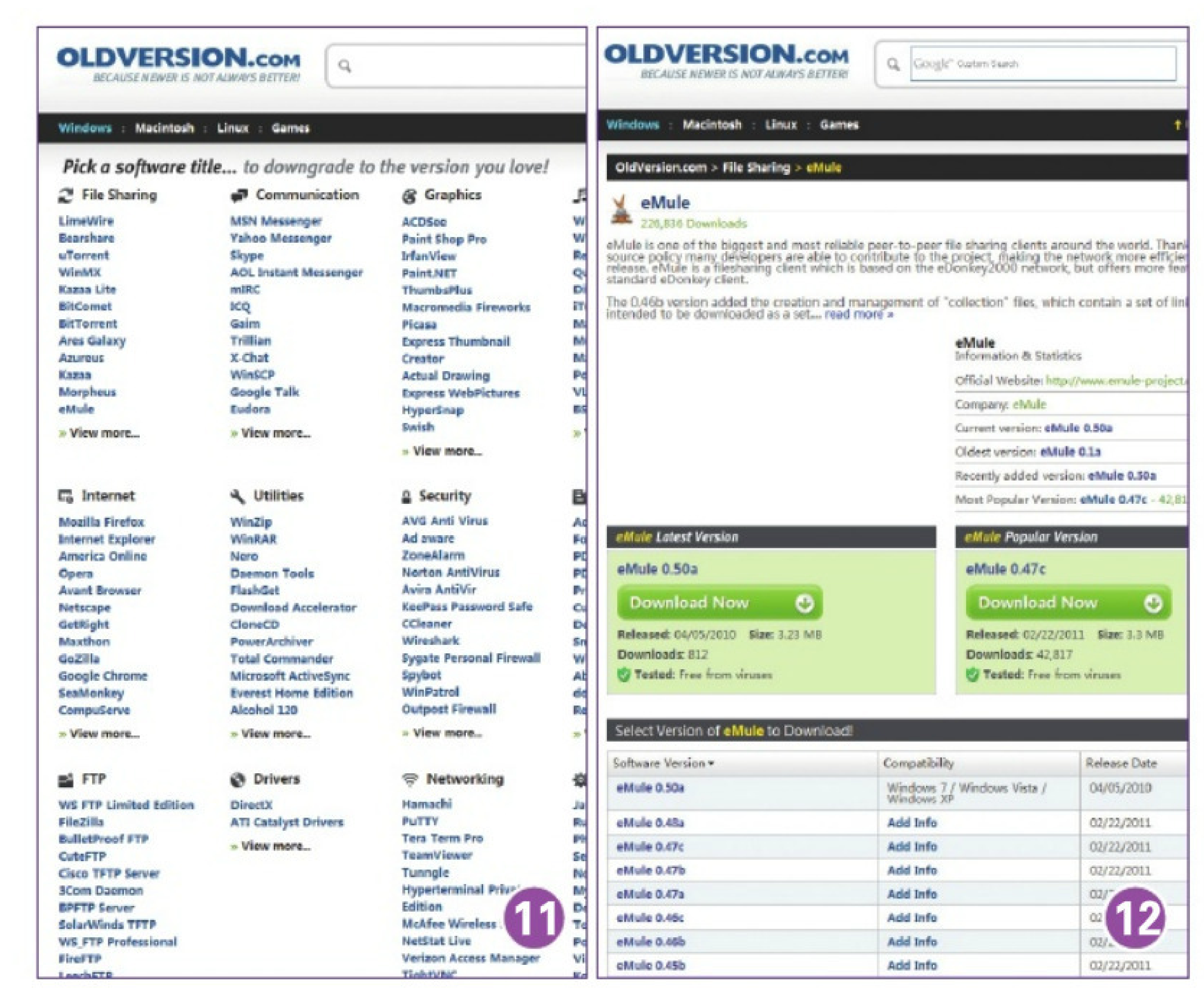
博物馆名称：OldVersion

建馆时间：2000年

参观地址：http://www.oldversion.com/

很多软件在升级之后都没有想象中那么美好，虽然新版本会增加意想不到的功能或者修正以前的错误，但也有可能会去掉旧版本中你喜欢的某些设计，或者干脆用起来就是不顺手。如果这时候想要回到以前的版本，才会发现并不是一件容易的事情：旧版软件的下载地址可能已经被删除，专门提供老版本的下载网站也非常难找。怎么办？这时候就该“OldVersion”登场了（图11）！

OldVersion的存在理由很简单，用站长自己的话来说就是“Because newer is not always better.”（因为新的并不总是更好的），而且旧软件通常意味着小巧、实用以及绿色，不会有太多的商业“添加剂”。OldVersion最大的特点在于它收集了应用软件的全系列版本，这意味着几乎每一位用户都能在这里找到自己需要的资源（图12）。OldVersion收录的旧版软件并不只限于Windows平台，Mac、Linux系统和少量经典小游戏都是它收集的对象。虽然网上目前内容不算太多，但是注册为网站会员之后会享有上传的权利，每个互联网用户的集体参与才是最佳的解决办法。



■OldVersion分类详尽、内容丰富，截稿时共有485款软件的7934个版本收录其中

■某款软件的所有版本下载页面，清晰、专业，让人使用起来极为放心



来自台湾省的“两个八月工作室”设计推出的DIY式灯笼，一件十分应景的装饰小玩意。

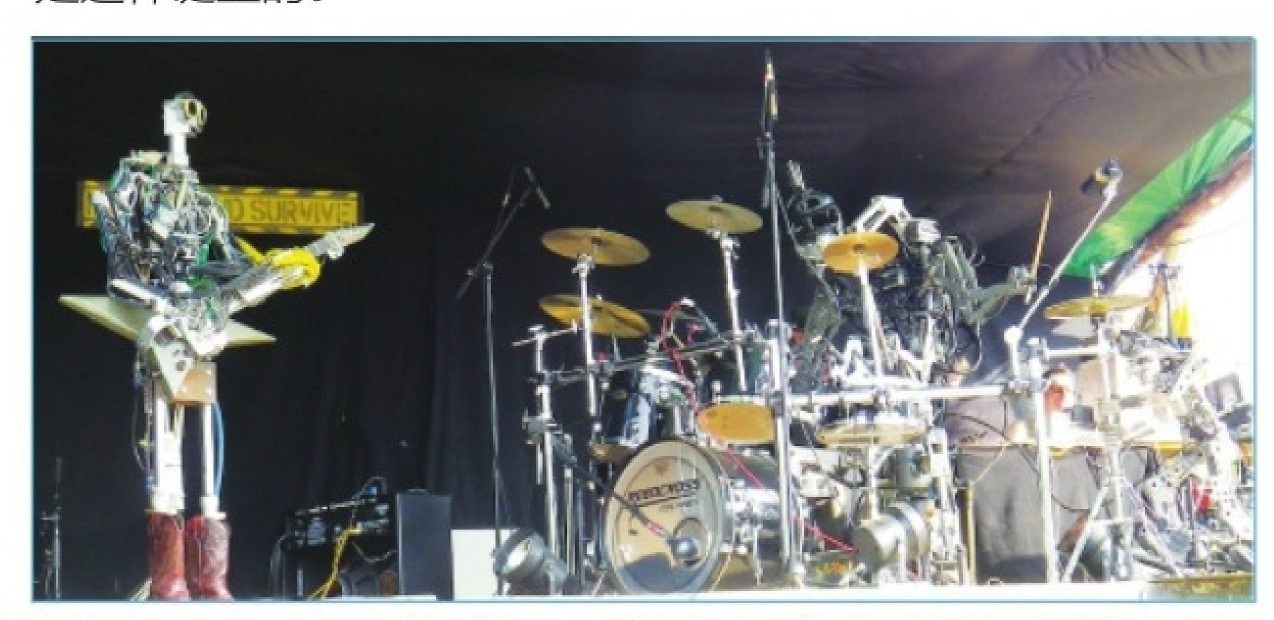
各位读者朋友，春节快乐！

■北京 坏香橙



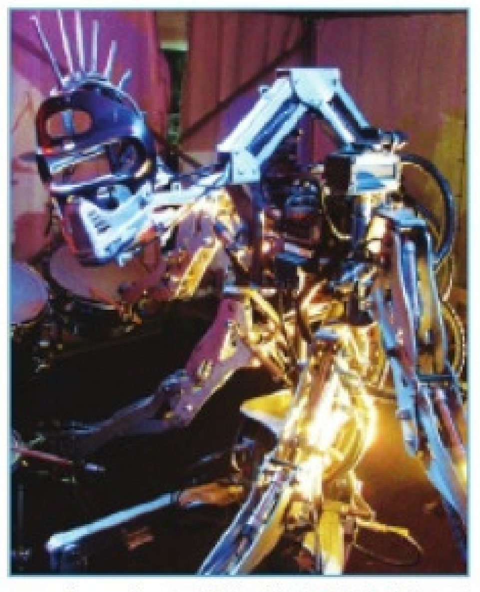
全金属布莱梅乐队

提起“布莱梅乐队”这个名字，相信绝大多数朋友都不会陌生——为了摆脱年迈体衰被拉去屠宰的下场，一支由驴、狗、猫和鸡组成的家畜家禽小队离开了饲主的窝棚，以“业余乐师”的身份踏上了前往布莱梅的道路。在旅途中，它们发现了一间十分上等的林间小屋，凭借着一点花招伎俩再加上动物本能带来的力量，这些畜生顺利地赶走了这间屋子的原主——一伙胆小如鼠的无脑强盗，鸠占鹊巢地过上了无忧无虑的新生活。虽然从生物学的角度来讲，这些统统没有对生拇指的动物是否能如预期般灵活自如地演奏乐器确实是个耐人寻味的话题，但考虑到这个故事本身不过是一则来自德国民间的童话，再加上诙谐有趣的情节转折，技术方面的问题不去追究也罢。不过，如果用发散一点的思维来重新审视整篇故事的话，我们似乎依稀可以读出“音乐体验不分种族”的博爱话题——事实上，这个主题在公众舆论中一直都拥有不低的人气，层出不穷的“动物音乐家”（以猫、狗和鹦鹉做主角居多）视频暂且不提，进入电子技术时代之后，创造力过剩的技术宅与工程师纷纷把目光投向了可以执行精密动作的机械装置之上——没错，我们今天隆重介绍的主角，一支完全由机器人组成的乐队“Compressorhead”就是这样诞生的。



观看Compressorhead演出的一大问题便是，在某些角度下我们很难把乐手和乐器区分开来……

从官方主页上的介绍我们可以得知，这支奇妙的全金属骨架与外壳乐队正式成立于2012年。拜先进的机械制造工艺与电控技术所赐，整支乐队的所有成员构造中虽然找不到任何广义上的“音乐细胞”成分，但天马行空的结构设计依然赐予了它们足以与真人乐手媲美的演奏技艺。更让人叫绝的是，创造出这些机械乐手的艺术家显然对经典摇滚乐不乏敬意，在Compressorhead成员的个“人”资料页中我们可以轻易地找到证据，一起来看：

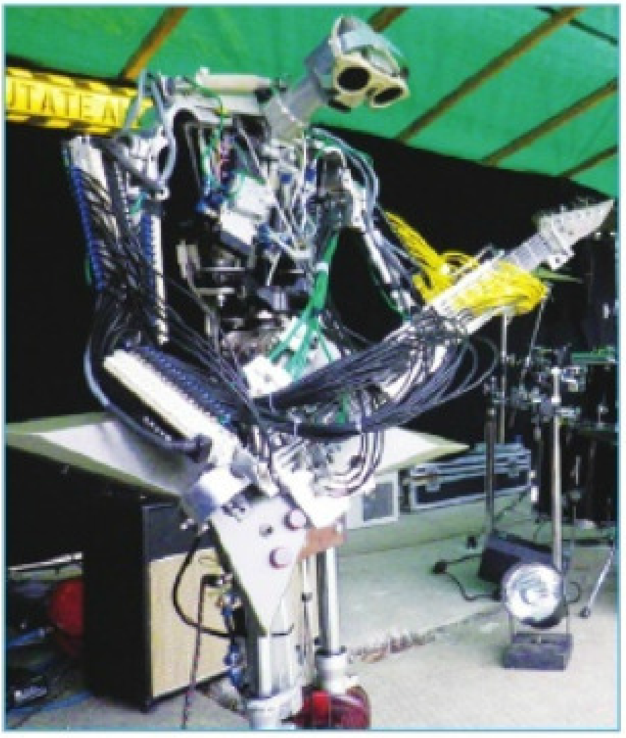


天生4条手臂的机械鼓手Stickboy，“发型”相当醒目



注意右下角的那个小家伙，它便是“棍仔”的跟班喔

首先登场的是鼓手“棍仔（stickboy）”，作为资历最老的乐队成员，这位重金属摇滚乐好汉诞生于2007年。与绝大多数人类同行相比，“棍仔”在硬件方面的配置赫然充满了“开挂”的色彩——此鼓手拥有两条腿（嗯，合情合理）以及4条胳膊（摇滚之神在上，这厮明显在作弊！），虽然位于脖颈上方的头颅空空如也仅具装饰作用，但这并不妨碍它随着鼓点摇头晃脑渲染气氛。根据介绍，“棍仔”最喜欢的鼓手同行包括丹尼·凯里（Danny Carey，美国另类金属乐团Tool的重要成员）、马丁·洛佩兹（Martin Lopez，瑞典死亡金属乐队Opth的鼓手）以及大名鼎鼎的麦克·波特诺伊（传奇摇滚乐队Dream Theater的创始人之一）。值得一提的是，和它的队友相比，“棍仔”最大的特色就在于“不是一个人在



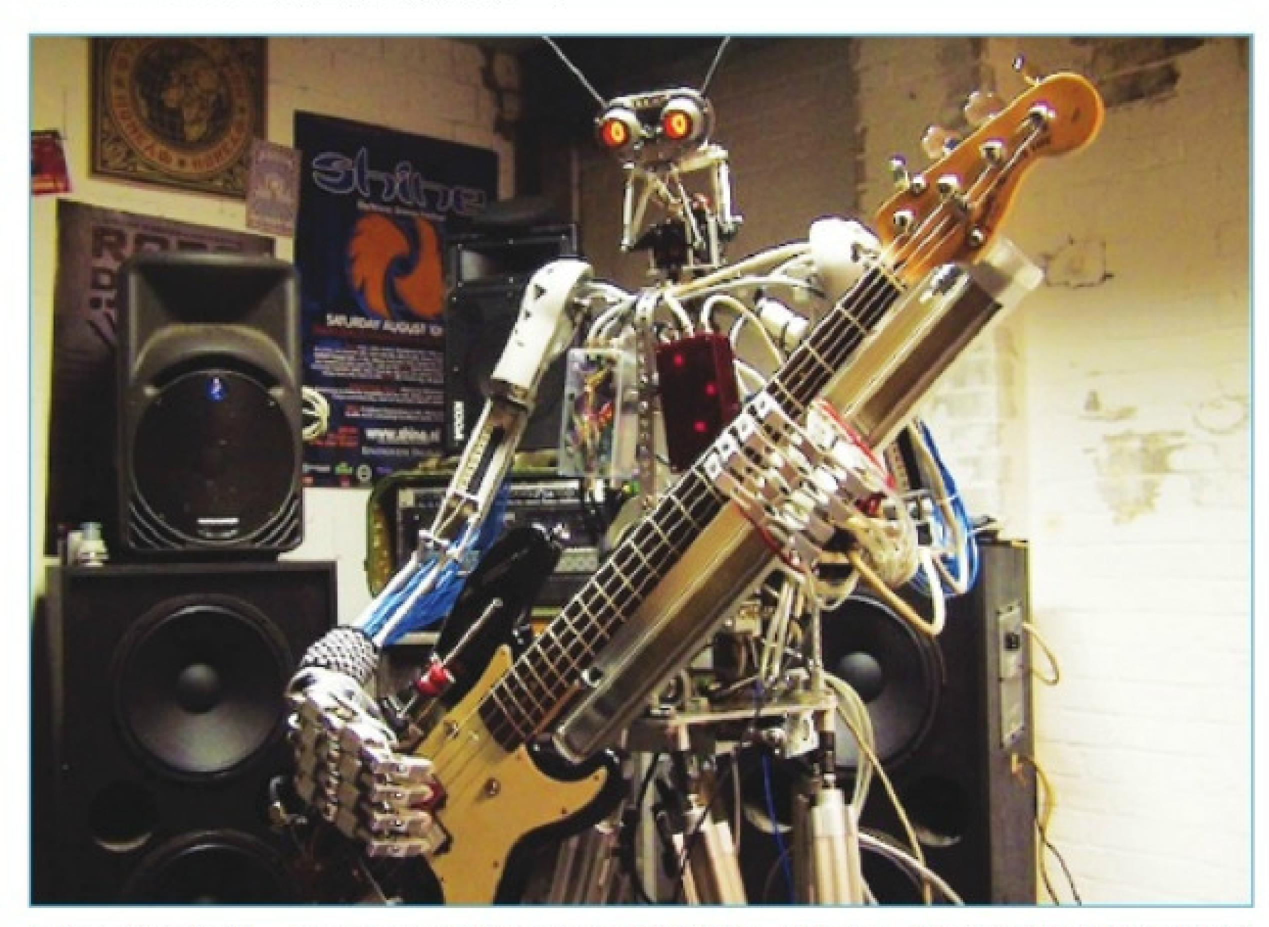
毫无疑问，拥有78根手指的“Fingers”是整支乐队最上镜的成员，至于原因嘛……



诸位，还记得这个可爱的金属伙计吗？

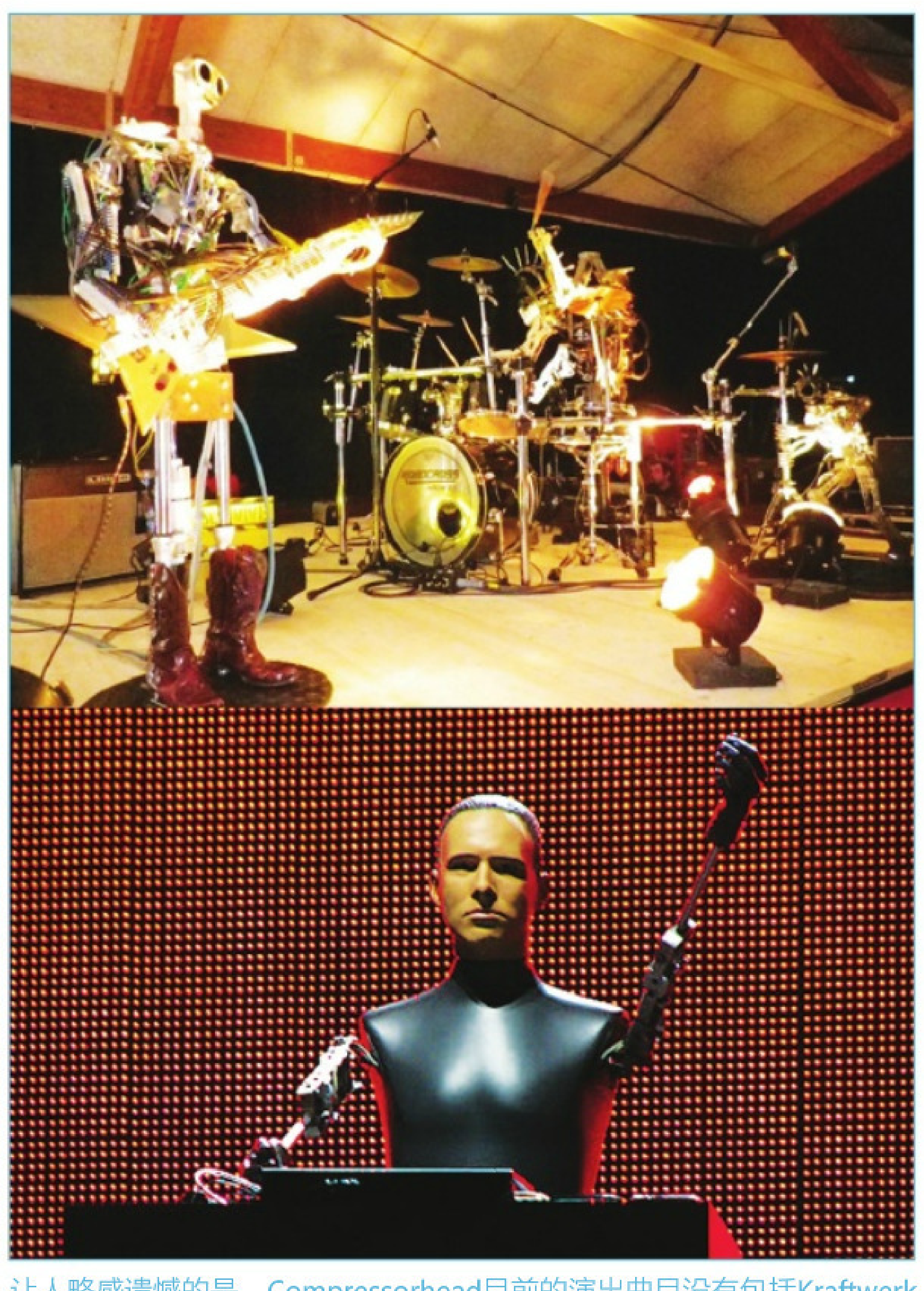
战斗”——与它同场登台的还有一位名叫“小棍仔（stickboy junior）”的跟班，专门负责演奏架子鼓的镲片，或许这也算是资深成员的特别福利？

紧随其后登台亮相的是完工于2009年的吉他手“指头（Fingers）”。倘若说天生4条手臂的“棍仔”算得上是“作弊”的话，那么“指头”的默认硬件配置起码能让这个世界一半以上的吉他手愤而摔琴以示抗议——这家伙居然拥有78根可以操作吉他的灵巧手指（或者理解成控制吉他的装置也没错）！毫无疑问，这位面孔颇具霹雳五号（经典科幻电影《Short Circuit》主角）神韵的金属吉他高手理论上可以演奏远超人类极限的曲目，不过是否会有人愿意为它谱曲编码就得另当别论了。至于偶像方面，“指头”崇拜的人物同样皆是摇滚圈中的知名强者——例如英格威·玛姆斯汀（Yngwie Malmsteen，来自瑞典的新古典主义吉他大师），安格斯·杨（Angus Young，澳大利亚头号硬摇滚乐团AC/DC的主音吉他手）以及戴夫·穆雷（Dave Murray，骨灰级英国重金属乐团Iron Maiden的重要成员）。



贝斯手的身份，再加上最晚的登场时间使得“骨头”的人气似乎略为逊色于两位前辈，但话又说回来，这位机械贝斯手的拟人程度明显要更胜一筹

最后一位姗姗来迟的成员则是直到2012年才完成装配的贝斯手“骨头（Bone）”。与它的两位同伴相比，这位物理年龄还不到1岁的机械乐手在硬件方面的配置总算让我们松了一口气：没有多余的手臂，更没有数量让人咋舌的手指，尽管面孔形状依然很容易让人联想到螳螂或者天牛一类的昆虫，但整体造型相对而言还算是比较接近于它的创造者。当然，作为一架拥有极高技术含量的机械装置，“骨头”可以像数控机床处理零件一样精确地演奏经过编程调制的旋律。最后，虽然贝斯手的身份让“骨头”的做派十分低调，但它同样也有一套属于自己的偶像列表：罗伯特·特鲁希略（Robert Trujillo，四大激流金属乐队之一Metallica的贝斯手），提姆·科莫佛德（Tim Commerford，Rage Against The Machine和Audioslave乐队的贝斯负责人）以及贾斯丁·詹索洛（Justin Chancellor，与Danny Carey一样出身于Tool乐队的贝斯高手）。无论如何，从这些虽属虚构但不乏诚意的知名音乐人列表中，我们可以很明显地感受到创造Compressorhead乐队的艺术家对摇滚乐倾注的热情，或许这也正是他们宁愿选择“用机械控制乐器”的方式来演绎摇滚乐经典曲目也不愿意用更轻松的合成器来代替机器人乐手的原因吧。



让人略感遗憾的是，Compressorhead目前的演出曲目没有包括Kraftwerk（发电站）乐队的作品，听不到机器人演奏的《Die Roboter》实在是让人感到有些不甘心呐

根据Compressorhead官方网站上的消息，这支全队重量超过6吨、金属含量胜过史上所有摇滚乐团的高科技布莱梅乐队将在2013年正式展开巡演，初步确定的曲目包含了Motohead、Black Sabbath和Led Zepplin等经典重金属乐队的名曲，Ramones、Clash以及Nirvana这些“时代乐队”的知名单曲同样榜上有名。倘若你和我一样对盛行全球半个世纪有余的摇滚乐抱有兴趣的话，不妨来关注一下这些机械乐手的巡回演出记录。

相关链接：

http://compressorheadband.com/

拍立得：返场的时刻来到了！

曾几何时，小巧玲珑的拍立得相机凭借着“即拍即现”的醒目卖点，在全球摄影爱好者圈子中掀起过一阵势不可挡的潮流旋风。然而，由于这种一次成像的照片画幅有限且相对更容易褪色，随着数码摄影时代的到来，拍立得逐渐从主流摄影爱好者的视线中慢慢淡出，成为了小众团体（典型如LOMO爱好者）的私家玩物。不过，尽管如今许多朋友更习惯于用手机

拍照然后然后直接把照片上传至Instagram来分享，但“能够拿在手中仔细端详”的实体照片对于大多数人来说依然拥有着无可抗拒的魅力。正是在这种思路的指引下，LG公司才会将曾经在韩国国内大受欢迎的口袋式手机照片打印机“Pocket Photo”正式引进国际市场。虽然乍看起来似乎与某些“促销专用，中看不中用”的迷你打印机并无区别，但实际上Pocket Photo包含的技术含量要远远超过我们的印象——首先，我们完全不必担忧长期不用会导致墨水喷头堵塞，事实上Pocket Photo压根就没有采用喷墨成像的传统设计，取而代之的是名为“ZINK”的免墨水热转印成像技术。很明显，对于这种把“移动性”作为最大卖点的设备来说，不必担忧会在携带过程中渗出墨水污染背包与外套的理念非常容易讨人欢心。除此之外，在与手机进行连接的时候，Pocket Photo的设计同样让人拍手称道：如果你的手机正好是拥有NFC（近场通信）功能，那么只需要把手机轻放在Pocket Photo之上即可自动弹出下载App的提示，随后各种特效添加选项自然统统不会缺席，一切就绪之后，编辑完毕的手机照片便可通过蓝牙网络（NFC的作用是匹配而非传输照片数据）下载至Pocket Photo进行打印，整个操作过程可谓易如反掌。

目前Pocket Photo已经在台湾省正式上市，售价约为1200元人民币，每包（30张）专用相纸的售价为105元人民币左右，有兴趣的朋友不妨去相关网站上来看看细节参数。

新闻链接：

http://reviews.cnet.com/printers/lg-pocket-photo/4505-3155_7-35567545.html



新一代拍立得系统隆重登场



小巧玲珑的体积，随身便携当然没问题



近场通讯功能在手，轻松配对连线无忧



尽管照片的幅面不大，但记录甜蜜时刻依然足以堪用

游戏推荐

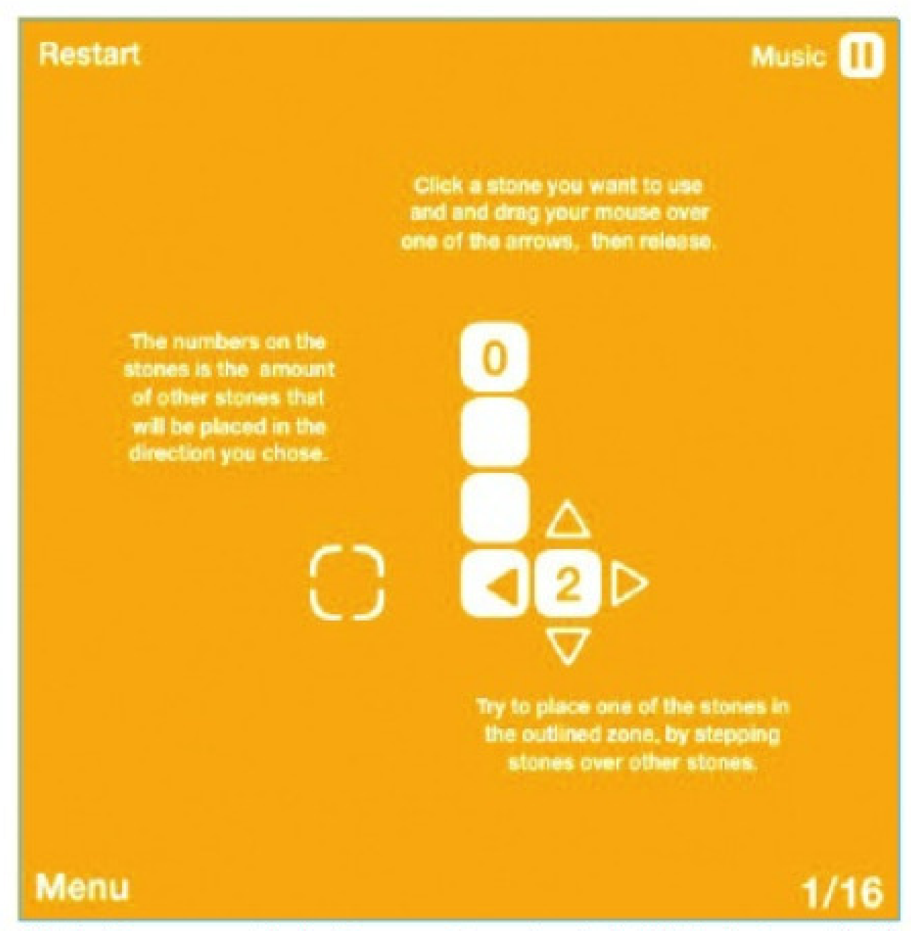
垫脚石（Steppin' Stones）

鉴于栏目篇幅有限，本期“游戏推荐”再次省略铺垫赘述，直接进入游戏介绍环节：“垫脚石”是一部典型的极简风格Flash智力游戏，我们的目的就是通过精确的布局规划来让白色的实心方块延伸范围进入空心方格之中。尽管无论从画面、音效还是架构设计等方面都看不到任何称得上“华丽”的成分，但游戏本身的娱乐性着实不低——很明显，这部Flash Game的作者几乎把所有的精力都集中在了版面布局设计方面，从第4个关卡开始便能明显感受到难度在稳步提升，需要经过一番周密考虑方能完成关卡。整体来看，“垫脚石”作为一款打发时间的清粥小菜迷你游戏无疑是完全合格的，推荐大家尝试。

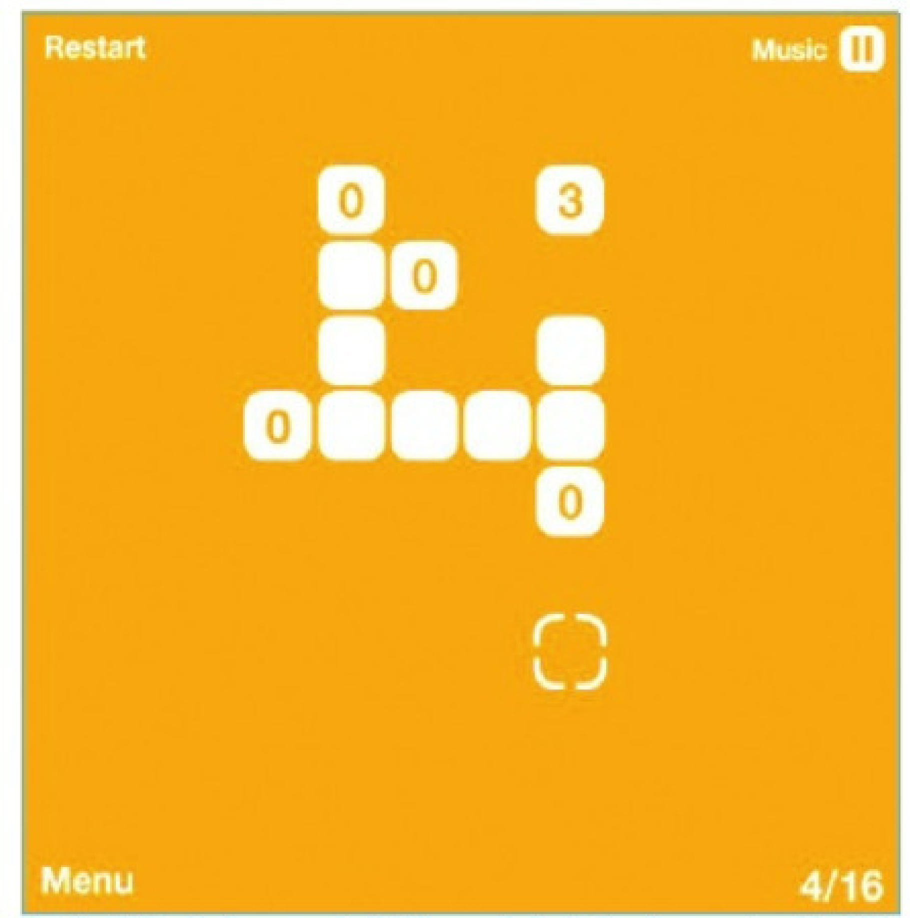
游戏操作：用鼠标指针点住版面中标有数字的白色实心压缩方块，即可在方块的四周看到指示方向的箭头符号，将鼠标指针拖动到相应的箭头上就可以展开数字压缩块延伸出白色的子方块，将子方块覆盖到版面中的白色空心方格便能进入下一关卡。值得注意的是，压缩块上方的数字即为可释放子方块的数量，如果释放的路径上已有其它子方块存在，那么释放的距离也会随之延展——掌握这项技巧是解决关卡的关键，运用拓扑学的知识来试试看吧。

相关链接：

http://jayisgames.com/games/steppin-stones/



简洁的画面，清爽的BGM以及循序渐进的难度，这就是《垫脚石》的魅力所在



有些关卡确实需要多换换思路才能解决，用纸笔来模拟演算其实是个好主意



微软和英特尔这一对铁哥们正在不断引导用户升级到Windows 8操作系统，笔者最近还专门去英特尔官网欣赏了几部关于超极本的广告短片，观后感既惊喜又心动。Windows 8将移动领域中的触屏体验与普通桌面电脑结合之后，操作方面虽然看似方便、自由了许多，但没有触摸功能的显示器让使用新系统少了许多乐趣。记得五六年以前，微软曾展示过类似的触摸屏概念电脑，即使在现在看来也毫不过时。当理想成为现实，我们惊叹科技真的改变了生活，期待超大屏幕触摸屏显示器能够在不远的将来上市吧！

■小众软件 大笨钟
Xiacb.com Marscosmo

快速卸载多系统——NanWick Windows Uninstaller

□大小：358kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://nanwick.blogspot.jp/2012/12/nanwick-windows-uninstaller.html



爱折腾电脑的达人们都喜欢尝鲜各种厂商、各种版本的操作系统，比如同时装上Win8和Win7一起使用。终于有一天决定安下心来只使用其中一种的时候，如何删除其他系统呢？直接格式化所在分区或者不管三七二十一“Shift+Del”？如此危险的操作不建议普通用户采用，使用“NanWick Windows Uninstaller”就会让一切变得很轻松。

软件运行后首先扫描硬盘中的所有系统，之后选择需要删除的系统所在磁盘，确认无误后点击“Uninstall”按钮开始卸载，完成后重启电脑便大功告成了。NanWick Windows Uninstaller支持Windows Vista、Win7和Win8，古老的WinXP系统应该早被淘汰了吧……

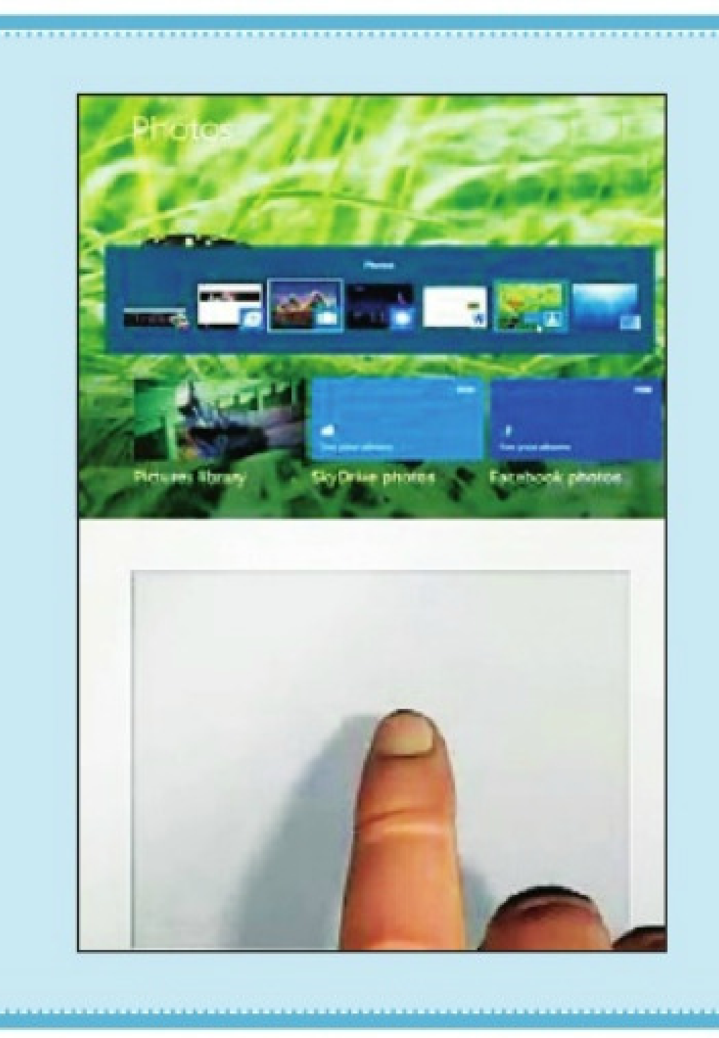
利用触控板体验Win8手势——Synaptics触控板驱动

□大小：111.5MB □授权：免费 □语言：N/A

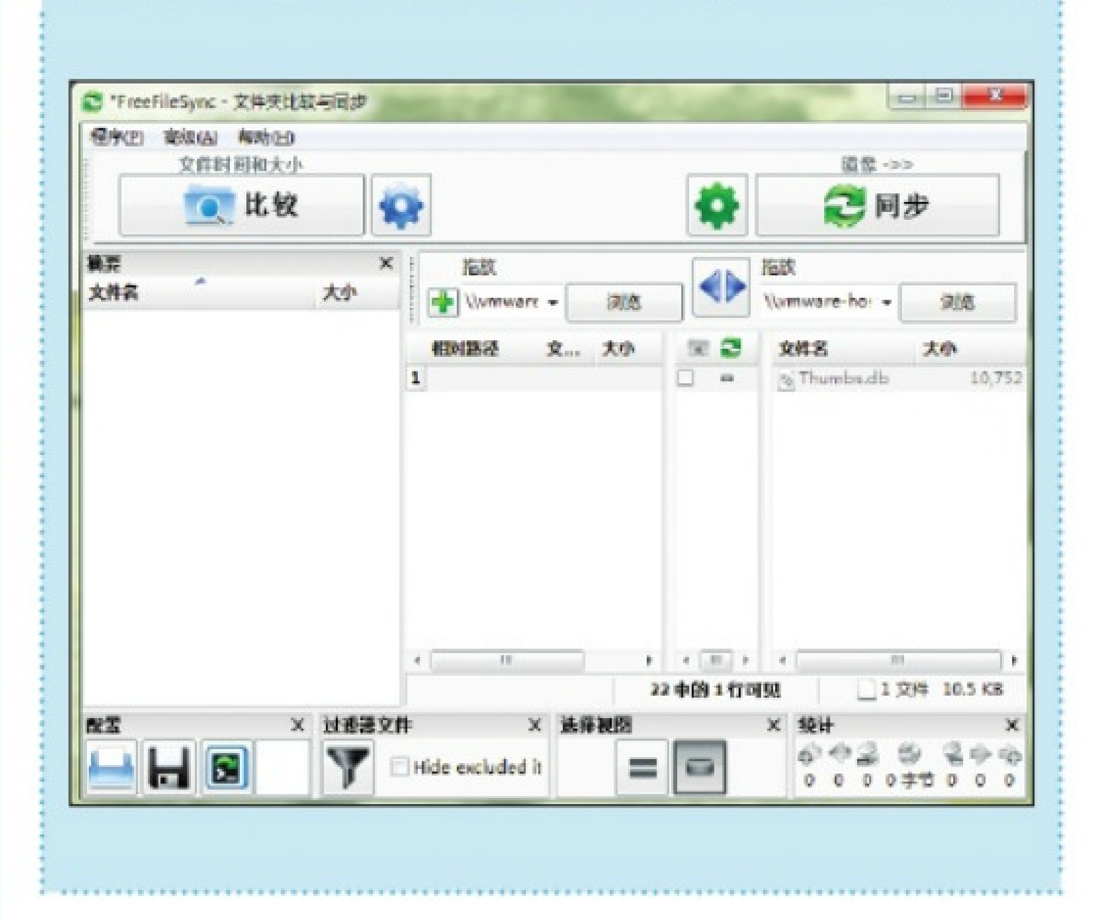
□下载：http://www.synaptics.com/resources/drivers/

Windows 8的最大亮点之一在于微软对触屏操作以及指划手势的融合与改进，遗憾的是目前很多电脑都没有触屏功能，使用者无法体验新系统的诸多特性，不过对于笔记本用户来说，可以尝试使用最新的Synaptics触控板驱动来体验一下。

Synaptics这个品牌相信很多人都有所了解，其市场占有率相当高。如果你所使用的笔记本触控板就是这家厂商生产的，那么就要恭喜了，Synaptics最新的驱动程序已经完美支持Windows 8的手势操作，虽然和使用触摸屏相比没有那么爽快，但好歹比用鼠标点来点去要简单不少。



文件夹同步与比较工具——FreeFileSync



□大小：6.3MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://sourceforge.net/projects/freefilesync/

随着互联网与移动设备的快速发展，云生活时代已经正式来临，常用软件几乎都推出了相应的云功能版本，我们的电脑是否也要跟随时代潮流，享受一把云体验呢？“FreeFileSync”可以在指定的两个文件夹之间进行单向或双向同步，支持智能、镜像以及更新等多种同步方式，还能保留文件的历史版本。操作时将需要同步的文件夹分别拖放到主界面左右两侧的窗口中，之后点击“同步”按钮即可完成。整个过程一旦出现问题会及时弹出窗口询问解决方法，避免误删文件。此外还可以对文件夹中的内容进行监视，如果发现数据变化便会自动同步。



给Windows 8加上开始菜单——MyQuickStart

□大小：2.9MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://xinbaishui.appinn.me/

Windows 8中消失的开始菜单虽然被看作是一种颠覆性设计，但实际使用中还是会让不少用户不知所措。“MyQuickStart”能够为Windows 8虚拟一个开始菜单，软件运行后原来Windows开始按钮的地方就会出现蓝色的窗口图标，点击它就可以看到熟悉的开始菜单了。

MyQuickStart可以将常用的文件夹以及应用程序自定义到开始菜单中，此外还包括快速关机、定时关机、整点报时、快捷键调整系统音量和CPU内存资源监控等快捷方式。值得一提的是，该软件可以在任务栏图标上动态显示CPU和内存的占用情况，用不同颜色告诉用户当前的系统资源状态。

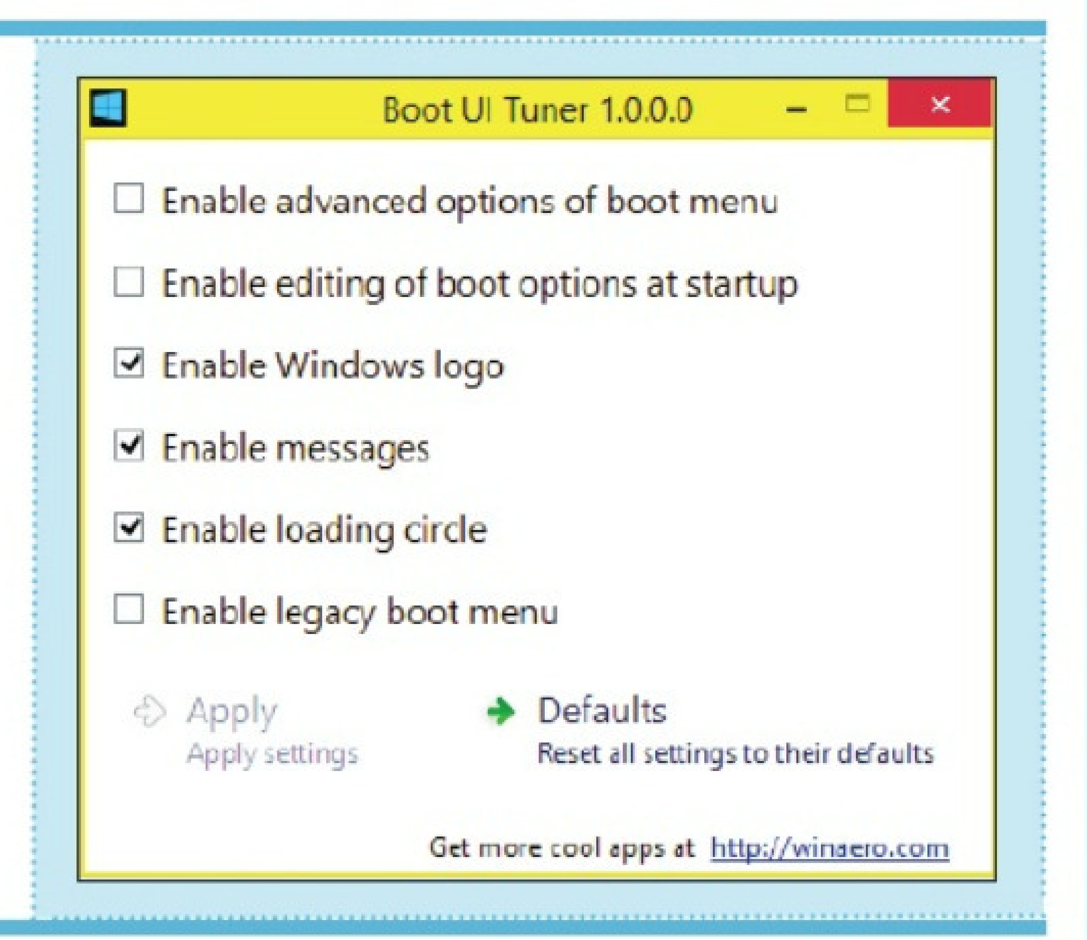
调出Win8高级启动菜单——Boot UI Tuner

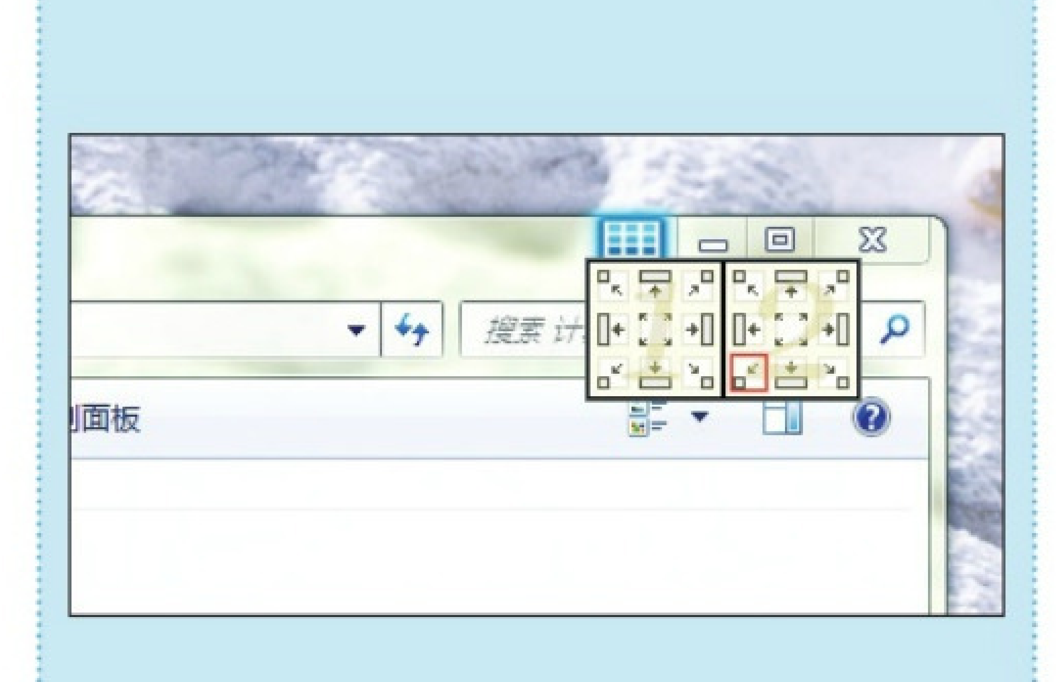
□大小：52kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://winaero.com/comment.php?comment.news.191

当电脑出现故障以后，如果在正常模式下无法解决问题，就要进入安全模式尝试操作，只需在电脑启动时连续按“F8”键即可进入系统启动选项菜单，不过这个方法对于最新的Windows 8操作系统并不奏效。

“Boot UI Tuner”可以帮助我们调出Windows 8高级启动菜单，能够在开机时选择进入调试模式、启动日志记录模式、安全模式、低分辨率视频模式、带网络连接的安全模式、带命令提示符的安全模式，以及启用编辑引导、禁止引导GUI、禁止启动文字等多项功能，可以根据自己的需要进行选择。





快速桌面分屏——MultiFrame

□大小：2.6MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://support.asus.com/Search.aspx?keyword=MultiFrame

“MultiFrame”是一款华硕公司出品的桌面分屏工具，它能将任意程序窗口快速放置到桌面上的9个区域实现分屏效果，包括左分屏、右分屏、上分屏、下分屏、四角分屏以及全屏。软件运行后，当鼠标移动到窗口右上角附近时，就会出现MultiFrame分屏按钮，选择想要移动的位置点击即可。

如果你有两台显示器，那么使用MultiFrame就会更加方便。首先右键系统托盘图标选择启用扩展桌面，之后分屏按钮就会出现两个窗口供用户选择，充分发挥高分辨率与多显示设备的优点。

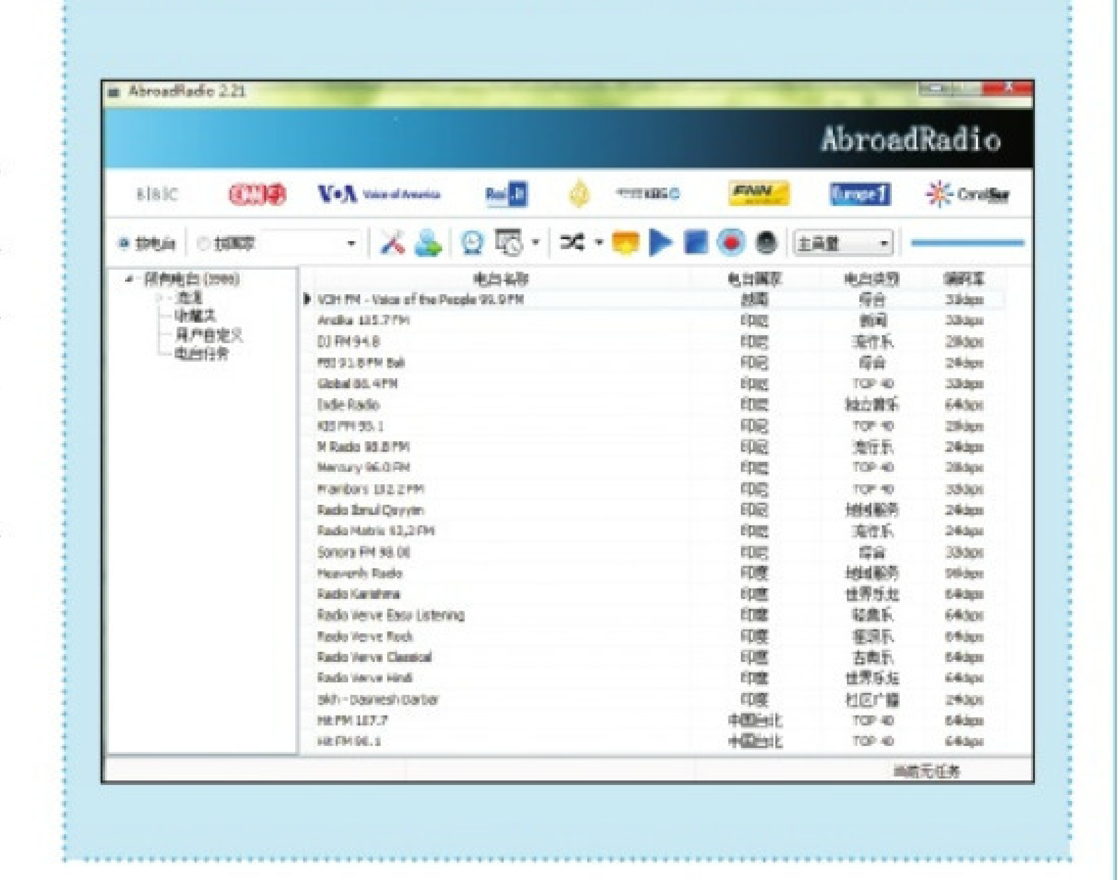
多国在线网络电台——Abroadradio

□大小：1.8MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.abroadradio.net/

在互联网与电视等媒体广泛普及之前，收听广播电台可能是大众最主要的获取外界信息的方式之一。如今电台的概念似乎正在人们的生活中慢慢消失，但仍然有一些爱好者对它情有独钟。

“Abroadradio”这款软件收录了网络上近6000个不同国家的电台节目，除了可以为你解闷或放松心情以外，还是练习外语听力的好方法。如果因为时差无法准时收听，软件还可以根据当地时间定时录制节目，让你不必熬夜等待也能听到地球另一端的声音。Abroadradio支持一键静音，此外还能根据节目风格将同一类型的电台一网打尽。





春节前，笔者一位朋友网购了一部Android手机，由于他几乎是电脑白痴，所以整个注册、付款等过程的坎坷经历便可想而知。不过故事并没有到此结束，熟悉数码产品的读者都知道，选手机最大的忌讳就是图便宜，而我这位朋友恰恰是个“铁公鸡”，他的唯一要求就是“便宜+好看”，结果到货之后发现各方面都不尽人意，于是向笔者求救。如果你身边也有人遇到了类似情况，首先是帮他刷一个精简版系统、安装必要的软件，之后还要教他怎样关闭后台和随机启动的程序。这些看似小儿科的东西，却能大大改善新手使用手机的感受，对方也一定会十分感激你的！

■辽宁 马卡

自己做DJ——Fuzz Radio

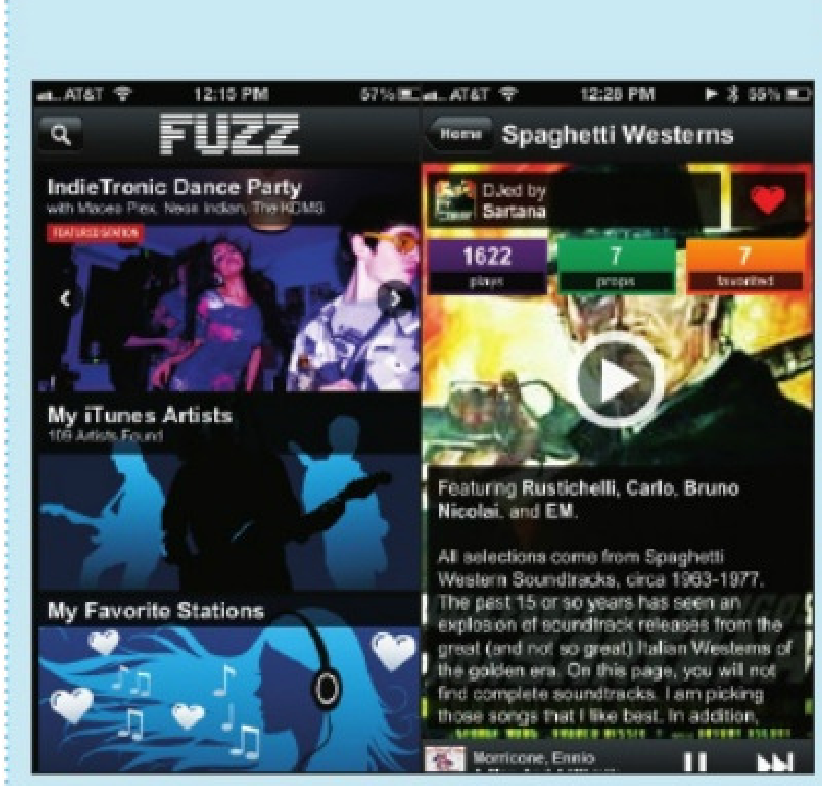


□大小：7.7MB □下载：http://126.am/fuzzr

“Fuzz Radio”是一款全新的音乐电台类免费应用，与Fuzz.com网站互联，支持使用流行的社交网络账号登陆，之后便可获得软件推荐的电台节目。该应用的原理是先扫描本地音乐了解用户喜欢的歌手信息，之后再以此进行有针对的推荐。软件提供的电台多数是由普通用户创建，如果你愿意也可以上传自己喜欢的音乐，成为一名互联网上的DJ！

“减少社交、多听音乐”是这款软件的宣传理念，用户不需要参与过多的社交活动，只需点击电台并选择好音乐传输质量就可以开始欣赏了。不过该应用目前尚未在中国区上架，想体验的话可以转区下载。

点评：“Fuzz Radio”适合3G流量充裕又喜欢欧美音乐的用户，遇到喜欢的电台别忘了添加收藏。



典型的欧美风格应用与音乐风格



复古的胶片设计带给用户独特的使用感受

歌单达人——多米音乐5.0

□大小：8.4MB □下载：http://126.am/duomi

一向较为低调的国内数字音乐服务提供商多米音乐近期推出了全新的5.0版本，在带给使用者更高品质音乐、更时尚操作界面和千万级别歌曲库等服务的同时，将“歌单”的概念全面融入到整个产品的精神和用户体验当中。使用者在日常组织和欣赏音乐的同时，可随意创建、订阅与推荐自己或他人的个性化歌单，对感兴趣的内容进行评论和分享，更简单、更轻松地发现好听的歌曲，相互了解彼此之间的音乐品味和喜好。

点评：虽然国内数字音乐市场并不火热，但多米一直把用户和产品创新放在首位，坚持走自己的道路，专注做好一件事，令人敬佩。

另一种美——画中画相机



□大小：31.7MB □下载：http://126.am/hzhxj

国内开发商Fotoable最近上架了一款“拍照+美化”类应用“画中画相机”，他们此前还推出过“玩图”以及较为失败的“微图”等产品。经过了长期的摸索与实践之后，这款新应用给人眼前一亮的感觉。

该软件只专注于一种类型的滤镜——画中画，内置超过了30种特效和20种相框，用户可对它们自由进行搭配，最终达到与众不同的唯美效果。“画中画相机”分为“PIP经典”和“PIP特效相框”两种模式，前者可单独修改照片的前景与背景并应用不同的滤镜。此外用户还可以通过下载功能获得40余种有趣的素材，关键是完全免费。

点评：“画中画相机”分享功能完善，支持国内主流的社交网站和微博。在滤镜的挑选与设计方面也十分独特，肯定会让爱美的女生喜欢。



独创的特效让你的照片与众不同

无惧新规——驾考宝典



□大小：9.2MB □下载：http://126.am/jkbda

汽车如今已经成为城乡居民的生活必需品，然而近几年由于很多新手司机的驾驶技术不过关，因交通事故而导致的悲剧不断上演。于是从今年开始，国内的交通法规就变得更加严格，考取驾照的难度大幅增高，不少驾校更是趁机提高了报名费用……不论法规或费用会怎样变动，车是要开的，驾照还是要考的，走进考场更要做好充分准备，只要平时多付出一点时间和精力逐渐积累，一切考试都会变成纸老虎。

这款“驾考宝典”软件会帮助你顺利通过交规测验，实用的“模拟考试”功能包括了2013年最新执行的交规考题，所有做错的题目会自动收录到错题库里，使用者可重点复习、强化记忆。除模拟考试功能外，软件还提供了交通标志图解、新版交警手势以及事故图解大全等内容，同样适合已经拿到驾照的“菜鸟司机”好好学习。

点评：*笔者认为驾照考试今后还会更加严格，平时抽时间多复习理论考试，在驾校时则把全部精力放在路面考试上，相信经过努力你一定能顺利拿到驾照！*



考试界面似曾相识，题库内容相当丰富

教你旅游——穷游锦囊

界面优雅，设计一流

□大小：4.4MB □下载：http://126.am/qybda

笔者的一位大学同学特别喜爱旅游，他热爱新鲜和探险，勇于折腾且乐在其中。喜欢旅游不需要任何理由，它也许与你的基因有关，但能否快乐、顺利、科学地享受一次旅行过程，其中的经验和秘籍是必不可少的。

“穷游锦囊”是一款旅游经验分享类应用，从“穷游”二字就可以看出，软件的目标用户就是针对普通的工薪阶层和学生一族。“穷游”的理念是尽量少花钱，并把节省的开支用在刀刃上，比如像“该不该给小费？给多少？”这样的问题，软件都提供了值得参考的答案。“穷游锦囊”所有文章均采用模板化结构，翻阅起来特别方便；内容涵盖面也相当广泛，包括最基本的注意事项、值得去的景点、好吃的美食和交通地图等秘籍。出发之前仔细学习一番，会有很多实实在在的收获。

点评：*“穷游锦囊”能帮你在旅途中节约时间和金钱，“带父母旅行”“单身女孩上路”等专题类旅游锦囊也相当实用。*

科幻视频——FxGuru

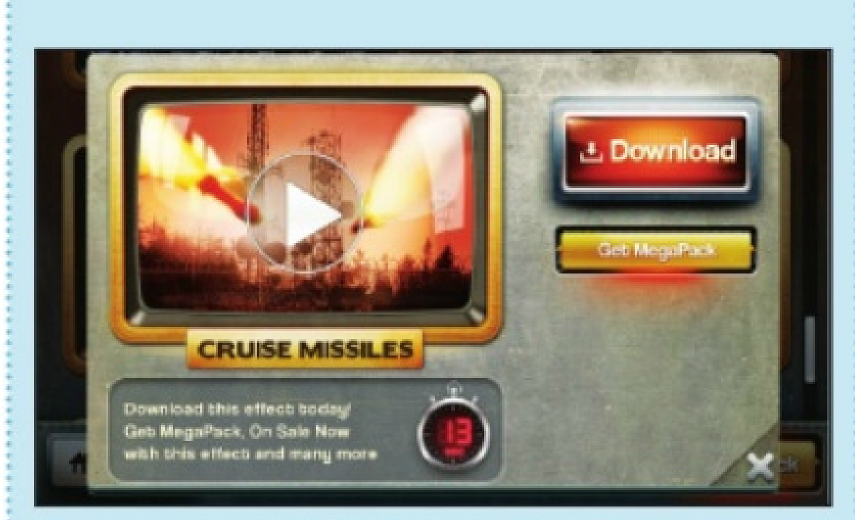


□大小：50MB □下载：http://126.am/FxGuru

不知道你对“Action Movie FX”这款软件是否还有印象？没错！就是那个专门制作恶搞视频的iOS应用，可以添加“龙卷风”“火箭弹袭击”“机枪扫射”等效果。使用Android手机的读者不必眼馋，与Action Movie FX相似的同类软件“FxGuru”现已上架，它内置的17种特效能让你尽情发挥创意，保证可以吓到不少人！

“FxGuru”对科幻场景情有独钟，例如与智能机器人相关的特效就有3种，UFO光临地球的场景就多达5种，机械装甲、卫星坠毁、火焰与火箭筒等效果也比较出色。拍摄时需要摆平手机并调整好光线，录制10秒后“大片”立刻生成！

点评：*FxGuru效果出众、新奇有趣，希望以后能加入更多的免费特效。*



拍摄前会提供操作指导

跟着市场趋势走——2013年攒机新思路

■辽宁 小黑

攒电脑的目的是什么？当然是花小钱办大事，买一台物超所值的电脑，可以为你服役很长很长时间。要做到这一点，你需要明确自己的需求，在性能、价格、外观间做好权衡，特别还要考虑到市场的发展方向，笔者相信谁都不希望看到刚买没多久的电脑就成了淘汰货。

现在如何选电脑呢？有一件事可以确定，那就是传统台式机市场，包括DIY市场都不景气。由于PC平台硬件性能相对过剩，升级压力降低，因此人们的需求显著降低，注意力转向其他方面，需要PC的普通用户也因为中低端台式机缺乏更高的性价比，转而选择笔记本电脑，台式机市场自然呈现萎缩态势。根据调研机构Gartner的数据，2012年全球PC出货量较2011年减少3.5%左右，尽管幅度不大，却用数字表明了PC市场的现状。

走进电子卖场，我们也会发现攒机店老板与员工们的脸上少了些幸福的笑容，多了些愁色。然而他们并非是最着急的，上游的硬件软件厂商更受煎熬，正在努力地寻求变化。2011～2012年，硬件厂商们将很多新形态产品推入市场以求脱困，比如说超极本，它们的CPU、GPU性能与传统笔记本相比没有优势，而是依靠综合使用感受为卖点；又比如说Windows 8，它对硬件的需求不升反降，尤其照顾低配置电脑，但用户却因此缺少了升级欲望，市场反响也不够强烈。

堆晶体管、增加核心、提高配置需求……传统手段再也没法刺激到多数人的消费神经，而便于融入家居环境、多功能，以及性能够用的产品，更为主流用户所推崇。不管你是否认同这点，业界显然对此已达成了共识，处理器方面，Intel低功耗Ivy Bridge Y系列产品的上市，以及更多AMD低功耗APU的出现，都预示出了未来PC的特点。未来市场方向已经明朗，电脑的性能不会是其被淘汰的首要原因，所以不必担心了，选择适合自己的产品，符合这个时代的主旋律就好。针对DIY攒机，我们更强调区别于同价位甚至所有常见笔记本能提供的体验，例如强大影音能力和更舒适的操控等。



7000元级别的联想IdeaPad Yoga，性能与2年前的同价位笔记本相比尚显不足，其魅力主要来自于时尚的外观和全新的使用感受



配置一：高端全能平台

选择这套配置时，笔者考虑的并非是要把某款游戏大作跑到100fps+，而是尽量把钱花在能全面提升使用感受的配件上，如更好的显示器，动听的音箱，趁手的键盘鼠标……不管你是玩游戏、做设计、学编程，或者只是想在电脑前欣赏一下高清电影，这套配置都会让你满意。

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	Intel酷睿i5-3550（盒）	1370
主板	华硕P8Z77-V LX	999
内存	金士顿HyperX 8GB DDR3 1600 套装	330
显示卡	Inno3D GTX660冰龙版	1499
硬盘	希捷Barracuda 2TB 7200转 64MB SATA3	600
固态硬盘	三星SSD 840 120GB	629
散热器	盒装自带	/
光驱	先锋BDC-207BK	299
机箱	Tt星际指挥官USB3.0版	359
电源	Tt威龙模组650	459
键盘	Cherry MX board2.0机械键盘	499
鼠标	罗技G300	169
显示器	LG IPS277L-BN	2199
音箱	漫步者R351T07	699
总价		10110

在这款性能均衡的万元级配置里，我们选择了酷睿i5-3550处理器，无论游戏还是作图，它的性能都不会成为瓶颈，配合支持CUDA加速的Inno3D GTX660显卡和一块质量可靠的Z77芯片组主板，完全能胜任当前所有的高强度任务。CPU＋主板＋显卡＋内存的花费，占全部预算的40%，总价约4200元，考虑到多数玩家升级配置时往往会同时更换它们，所以关键硬件的



冰龙系列外形霸气，散热好，运行安静



漫步者R351T07定位中端，玩游戏、看电影音效更佳

搭配追求平衡，没有勉强购入某个当前的顶级产品，而且方便未来换新时打包一起出售。

对于每天都要与之亲密接触的鼠标和键盘，罗技G300和Cherry MX board2.0都在玩家中有着良好的口碑，尤其后者的红轴手感极为出色。显示器和音箱注重性价比，LG的27英寸IPS屏幕观感舒适，又有漫步者R351T07提供5.1声道的美妙声音，让你在观看电影时的视觉与听觉感受高出一筹。固态硬盘和蓝光Combo光驱为整机提供了更好性能表现，如果精简掉它们，价格会降低约1000元。

配置二：游戏影音机型

有部分玩家走入了误区，要求玩游戏时特效全开，为此不得不购入昂贵的CPU和显卡。但真实情况是，国内多数玩家日常使用电脑时，多数时间都花在了浏览网页、看视频或玩配置要求不苛刻的网游上。正因如此，笔者下面推荐的配置不以跑分为目的，但能保证你获得一个稳定可靠的整机，在合理的设置下能流畅玩主流游戏，不会牺牲太多特效，价格又十分公道。

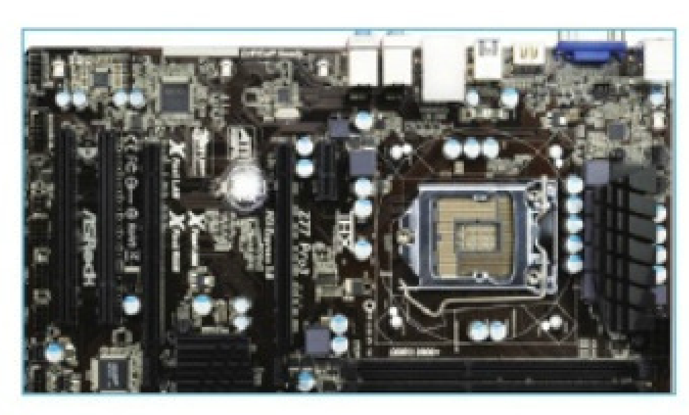
配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	Intel 酷睿i3-3220（盒）	760
主板	华擎ZH77 Pro3	599
内存	金士顿8GB DDR3 1600×2	560
显示卡	七彩虹iGame550Ti 烈焰战神	799
硬盘	希捷Barracuda 1TB 7200转 64MB单碟	435
固态硬盘	/	/
散热器	盒装自带	/
光驱	无	/
机箱	酷冷至尊 刺客U3加强版	299
电源	鑫谷 雷诺者RP450	239
键盘	精灵 雷神K9游戏键盘	129
鼠标	精灵 雷神X3游戏鼠标	62
显示器	AOC i2352Ve	1040
总价		4922

酷睿i3-3220与GeForce GTX 550Ti是目前较受欢迎的搭配，短期内不会出现任何它们无法应付或玩不流畅的游戏。酷睿i3-3220是双核心4线程，主频高达3.3GHz，22nm制造工艺确保了低功耗，Ivy Bridge的架构优势在游戏中体现得淋漓尽致，但可惜的是核心显卡性能得不到发挥，造成了资源的浪费。从这一点考虑，大家也可以把AMD速龙Ⅱ X4 750K加入备选，配合同价位AMD显卡，总价能节约300元左右，相较之下，损失一点点性能尚在接受范围内。



酷睿i3-3220在游戏中的表现最能体现出它的身价

另外，这套配置中的内存容量达16GB，配合可充分利用大内存的64位操作系统，日常使用时可以尽情地打开大量窗口和页面，也不用担心拖慢系统的速度，尤其多开游戏时的优势更为明显。23英寸的IPS显示器也是配置中值得关注的一点，在资金充裕的条件下，你可以将它升级为27英寸的产品。


华擎ZH77 Pro3的做工不错，在同价位产品中竞争力很强

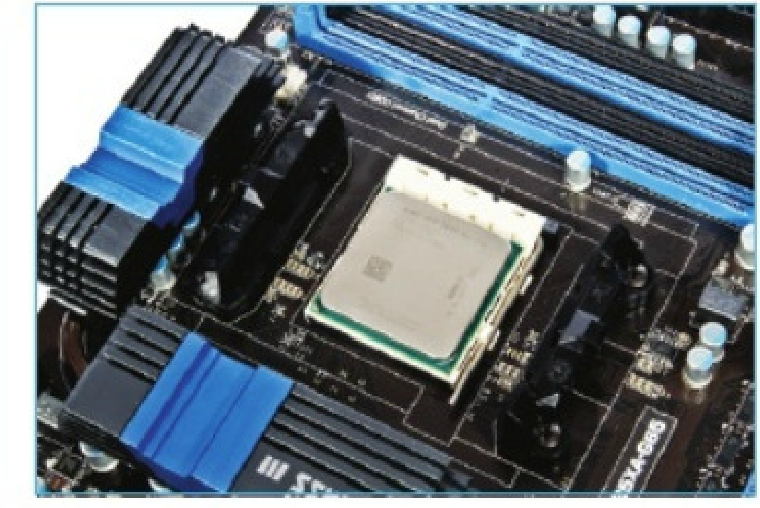
配置三：美观实用之选

小机箱系统、HTPC等往往给人一种只可远观不可近玩的感觉，一部分原因是机箱过小，无法塞入许多硬件，游戏性能上不去。另一部分原因是小机箱的散热始终让人有所顾虑。好在AMD的APU不断升级，CPU与GPU的性能越来越强，现在的HTPC不再是性能鸡肋的代名词，它也可以成为主力使用的PC，凭借娇小的身材，放在卧室里不会占用过多空间，远远望去比大机箱更赏心悦目，并且比笔记本电脑更适合进行长时间不关机使用和远程管理。

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	AMD A10-5800K（盒）	860
主板	技嘉GA-F2A85XM-HD3	649
内存	金士顿4GB DDR3 1600	160
显示卡	处理器集成	/
硬盘	希捷Barracuda 1TB 7200	435
固态硬盘	/	/
散热器	盒装自带	/
光驱	无	/
机箱	超频三飞扬F1	299
电源	机箱自带	/
键盘	罗技K230窄边键盘	93
鼠标	雷柏7100P无线鼠标	95
显示器	三星S22B360HW	1159
总价		3750

AMD A10-5800K基于“打桩机”架构，采用32nm工艺，拥有2个模块4个内核，每个模块内共享2MB二级缓存。A10-5800K融合了HD7660D独显核心，内有384个流处理器，1080p低画质下可流畅运行《孤岛危机2》《尘埃3》《失落的星球2》等游戏，网络游戏自是不在话下。如果不准备作为日常PC使用，只想当成下载机或家庭影音服务器等，可考虑选择中低端APU如A4型号。

技嘉GA-F2A85XM-HD3采用3+1+1相供电设计，全固态电容、封闭式电感和大电流低阻抗MOS管，保证了耐用性和稳定性。作为A85X芯片组产品，其价格和自家A75主板相近，值得购买。HTPC机箱选择了超频三飞扬F1，它内赠电源，颜色鲜艳，可以背部走线，标配USB 3.0接口。键盘与鼠标的外壳颜色与机箱类似，且均为百元级无线产品，价格不贵但品质不错。


AMD A10-5800K的图形性能赶超入门独显

头牌新闻

2013三星显示器品鉴会在京召开

■本刊记者 魔之左手

面向办公人群的三星SC570和三星SC350，面向高端、游戏用户的SC750以及专为4、5级市场打造的禧韵SC130系列也相继登场。

红韵SC330拥有超薄的机身设计、华丽的色彩渲染、精美的条纹雕饰、精巧的触摸按键，并支持高清HDMI接口。SC750采用广视角面板，更真实的色彩还原技术能够让玩家身临其境，至酷纤薄的金属质感、90°旋转的支架设计则让用户的娱乐体验更加畅爽自由。三星SC570和三星SC350凸显了商务办公的极简风格，SC570主要面向中高端商务用户，针对制图、模型、会议展示等工作场合提供更优秀的应用体验。而三星SC350则以简单实用的产品风格面向一般商务用户。



三星电子大中华区显示设备营销部市场总监陈晓华先生发表致辞

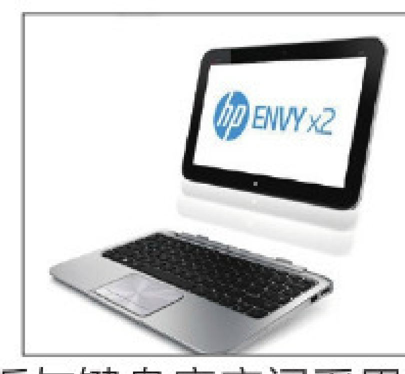
硬件店

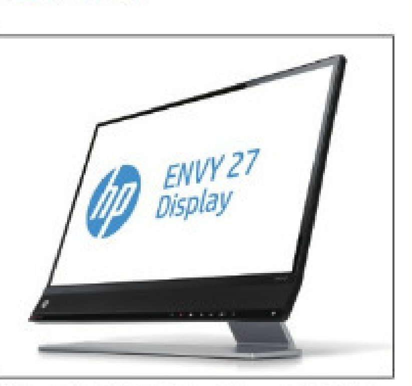
Kiss Touch来袭，天语发布两部新机



1月16日，天语正式发布了大黄蜂Kiss以及大黄蜂Touch两款手机，这两款手机都配置了四核处理器和超大屏幕，它们将在天语官网、易迅以及天语生活馆同步发售，售价分别为1234元和2345元，性价比突出。大黄蜂Kiss支持GSM/WCDMA双卡双待，并有芥末绿、金光黄、幻影黑、闪点白等多种颜色版本，Touch则有黑白两种颜色可供选择。大黄蜂Kiss和Touch分别采用1.2GHz高通骁龙MSM 8225Q和1.5GHz Nvidia Tegra3四核处理器，配备540×960（QHD）4.5英寸电容屏和1280×720（HD）5.7英寸电容屏，采用Android 4操作系统。它们采用时尚超薄的外观设计，并使用金属拉丝效果边框和金属材质按键。

惠普推出触控/变形笔记本及显示器新品





近日惠普宣布其HP ENVY x2正式上市，它采用平板+笔记本电脑二合一设计、全金属超薄铝拉丝材质，平板与键盘底座间采用磁力插拔技术。其合体后的重量只有1.41kg，厚度为19.4mm，其中11.6英寸平板更是只有710g重、8.55mm厚。与此同时采用10点触控技术的HP Envy4 TouchSmart笔记本也正式登陆内地市场。1月14日惠普还推出了首款集成Beats Audio魔声音效系统的HP ENVY 27英寸IPS显示器和普及型触控笔记本电脑HP Pavilion TouchSmart Sleekbook。HP Pavilion TouchSmart Sleekbook超薄本采用AMD A系列APU，拥有15.6英寸显示屏、最高容量1TB的硬盘存储、杜比先进音频技术以及集成数字键区的全尺寸键盘，并支持多点手势触控。

华为全线终端产品登陆CES



华为在CES上展示了大屏手机Ascend Mate、旗舰级智能手机Ascend D2、华为首款Windows Phone 8智能手机W1、多屏互动的华为蜜盒MediaQ M310、全系列LTE Cat4终端以及智能节电、极速分享等多项华为新产品和新技术。Ascend D2配置分辨率1920×1080的5英寸IPS Super Retina屏，像素密度达到443PPI，搭载四核1.5GHz新一代K3V2处理器，并拥有3000mAh超大容量电池和智能节电、极速充电功能的电源管理技术，它还配置了1300万像素BSI摄像头、超级免提、立体声录音、防水防尘等。这款机型还将提供4.7英寸型号，1月下旬起首先在中国市场上市。Ascend Mate采用4050mAh电池和800万像素主摄像头，其他配置则与Ascend D2相似。W1采用高通双核1.2 GHz处理器和Adreno 305 GPU，配备4英寸IPS LCD屏及1950mAh的大容量电池，一般用户可正常使用3天，能充分满足商务与娱乐双重需求。

华硕发布史上最强战神ARES Ⅱ显卡

华硕最近推出了一款旗舰级高端显卡——战神ARES Ⅱ，该显卡配备两颗HD7970核心，核心频率1100MHz，搭配6600Mhz 6GB GDDR5显存，并首次采用混合散热方式——即一体式水冷散热解决方案结合风冷散热技术。一体封闭式的水冷解决方案专为两颗GPU散热，主体上配备的80mm防尘风扇则专为显卡的供电系统以及显存提供辅助散热。战神ARES Ⅱ显卡采用20相超合金数字供电技术，配合3组8pin独立供电接口，可降低EMI电磁干扰、提升供电效率和超频稳定性、延长显卡使用寿命。它提供了2个DVI接口和4个Displayport接口，支持AMD六联屏技术，可实现超大屏幕的环幕应用。

头牌新闻

多米音乐启动歌单达人计划

■本刊记者 世界

2013年1月17日，多米音乐在北京召开多米5.0版产品新闻发布会，同时宣布将启动“歌单达人”计划，重磅推荐歌单创作人。歌单计划旨在让歌单创作人获得更多推介、展现自我的机会，提高歌单创作人的积极性和创造性，让更多音乐视听用户受益。



多米音乐总裁石建平在发布会上演讲

在智能手机应用中，音乐不只是个人行为，它可以成为用户个性化交流的又一空间。在多米5.0的歌单体系中，用户可以任意创作歌单，通过对音乐的再加工，生成新的可代表个人喜好和品味的音乐内容，展现自我音乐风格。用户之间可进行评论及订阅歌单，亿万用户将通过分享歌单创作人的音乐内容来发现好音乐，从而带来更多个性化视听享受和时尚体验。多米音乐总裁石建平表示，多米音乐正在引领移动数字音乐跨入“歌单时代”，这是音乐客户端迈向移动音乐社区发展的一次革命性改变。P

AMD推出新型APU和移动显卡

2013年1月7日AMD展示了2013年新款加速处理器（APU），并宣布与VIZIO建立OEM合作关系。其首款真正的SoC（片上系统）APU代号分别为“Kabini”和“Temash”，是业界首款基于X86架构的四核SoC，计划于2013年上半年发货。演示在基于“Kabini”的超轻薄笔记本和基于“Temash”的高性能平板及混合设计笔记本（变形触控本）上进行，内容包括技术领先的应用和游戏。

AMD还介绍了代号为“Richland”的全新APU，目前已向OEM厂商供货，有望配备新款手势及面部识别等软件。其后发布的代号为“Kaveri”的28nm制程APU，将融合异构系统架构（HSA）特性，预计将于2013年下半年发货。此外AMD宣布AMD Radeon HD 8000M独立显卡目前已经向OEM供货。

尼康发布全新Nikon 1和COOLPIX相机





2013年1月8日，尼康全球同步推出两款可更换镜相机Nikon 1 J3、S1以及COOLPIX S6500、S2700，所有机型的机身均有多种颜色甚至花纹可选。Nikon 1 J3的拍摄速度较快，支持15幅/秒快速连拍和AF跟踪功能，拥有灵巧轻便的机身，还增加了慢速查看、实时图像控制、高级动画录制等功能。Nikon 1 S1是首款专为新手设计的Nikon 1系列产品，拥有与其他Nikon 1相机相同的高速性能，同时配备全新的图形用户界面，使操作更简单直观。此外尼康还发布了两款新的1尼克尔镜头，扩展了Nikon 1的适用镜头群。COOLPIX S6500机身小巧时尚，拥有12倍光学变焦尼克尔镜头，以及1602万有效像素背部入射式CMOS图像传感器。它的内置WiFi无线网络可将拍摄的照片和短片通过智能设备直接上传至社交网站。此外COOLPIX S6500新增5种魔法修饰功能，包括改善肤色、脸部调亮和美白牙齿等。纤薄的COOLPIX S2700配有6倍光学变焦尼克尔镜头及6种场景自动选择器模式，丰富的图片编辑功能、多种特殊效果和滤镜效果，使得初学者也可通过简单的操作享受拍摄和编辑照片的乐趣。

软件圈

UC发布云下载解决方案

2013年1月15日，全球领先的移动浏览器厂商UC优视发布云下载解决方案，帮助用户彻底解放iPhone。UC浏览器的云下载解决方案由云、端、资源聚合平台3个部分组成。云的作用包括智能识别文件、下载加速；端的作用是让下载流程更便捷，还可以实现文件管理；资源聚合平台则通过对热门资源的导航和搜索引擎，让所有互联网上的下载资源可以被用户轻松获得。

卡巴斯基再获Magic Quadrant平台“领袖者”称号

世界领先的信息安全解决方案提供商卡巴斯基实验室，近日再次被授予Magic Quadrant终端保护平台“领袖者”称号。第二次获得这项殊荣，不仅巩固了其终端安全保护平台供应商的地位，并再次证明了它在“前瞻性的完整性”和“可执行能力”方面的绝对优势。据了解，Gartner Magic Quadrant是一家颇具影响力的IT安全供应商和IT安全产品评估公司，其针对终端保护平台的分析和评估非常全面和复杂，它的分析结果在企业全球采购决策中起着十分重要的作用。

晶合快评

变味的醍醐

■晶合实验室 Enigma

从字面上来看，“醍醐”的含义不外乎是“酥油”与“乳脂”一类的玩意。由此一来，“醍醐灌顶”的基本含义便可以解释为“把油膏涂抹在头顶上”，继而“大彻大悟让精神或曰灵魂上升到全新的境界”——至于这种形似美发的举动为何可以主观提高当事者的智商，答案恐怕就得请相关业界的和尚与牧师前来解释了。无论如何，暂且不去考虑逻辑原理，从引申含义上来看，“醍醐”完全可以解释为“籍由经验和资历的积累发酵而产生的本质精髓”。因此，所谓“醍醐味”指的便是“厚积薄发之物散发出的悠久绵长气息”一类的感受。显而易见，对于大多数事关“用户体验”且经过数个阶段发展改进方才最终成型的创造产物来说，“醍醐味”通常会和“艺术性”乃至“文化价值”一样，成为这些已经拥有固定受众人群的产品最重要的赞誉之一——古典艺术如此，传统手工艺如此，“第九艺术”如此，对于诞生于近代但也经历过复杂进化历程的消费电子工业来说，自然也不例外。

“醍醐味”固然引人入胜，然而，这种纯粹籍由“经验积累”而产生的创造理念是否必然“万无一失”呢？答案恐怕没那么简单——对于某些技术进化效率极高、产品世代更替飞快的行业来说更是如此。

文艺小壮汉Enigma

不久前，通过一次偶然的机会，我入手了一台索尼制造的MZ-N10便携音乐播放器。从产品型号、功能配置以及上市时间来看，这台上市于2002年的MD随身听无疑是一款散发着“醍醐味”的优秀机型——作为索尼MD载体推出10周年的纪念产品，MZ-N10的硬件配置无疑是相当出色的：4种声场效果，6种音效播放模式，完善的音轨标记调用播放功能，再加上USB直连电脑录制自定义曲目MD以及优秀的旋律还原表现，所有这些在当时引人入胜的卖点统统被打包塞进一个外观尺寸仅有78×72×13毫米的烤漆外壳小盒子里。显而易见，对于大多数怀念“后Walkman时代”的朋友来说，MZ-N10即便不是重温旧梦的最佳选择，在推荐列表上的排名也不会掉出前10位。



从外观造型与做工质量来看，MZ-N10几乎可以算是一件艺术品

精致的做工，丰富的功能再加上MD播放器本身结构带来的机械质感魅力，使得MZ-N10彻底变成了一件值得捧在掌心细细把玩的电子收藏品。然而，这种体验并不能改变这款机型甚至整个MD音乐播放器产业的命运——时至今日，曾经大行其道摧毁传统机械结构随身听市场的MP3播放器已经成为了明日黄花，专精不足但贵在扩展性能优秀的智能手机成为了当代大众用户最为青睐的便携音乐设备。表面上来看，这似乎是一场典型的“劣币驱逐良币”竞争案例，但实际情况又如何呢？还是让我们用事实说话：翻开MZ-N10的说明书，在“控件概览”一页中我们可以清楚地看到，这款能够轻松收纳在掌中的袖珍播放器表面居然有20处交由用户控制的插孔、开关与功能键，这还不算组合模式下提供的功能选项——至于那支定位为“快捷操控”的线控组件，控制按钮的数量竟然也有8个之多。的确，通过这种复杂的按键布局我们不难理解到索尼“为用户提供丰富功能”的设计思路，但对于用户来说，购买这款随身听的基本用途是什么？如此复杂甚至接近繁冗的控制键是否确有必要？我们心中自有答案。

还是那句老话，时代在进步，技术在发展，面对日新月异的应用新潮流，一味抱着“保值”的传统观念改进发展已有的产物而不去尝试探索新领域开发新产品，这种固步自封的保守策略终将被市场和时代所抛弃，闭门造车的“醍醐味”终究也会散发出陈腐的气息。当然，钟情于“精工细作”理念、不认同“便捷主义必将占领市场”论调的朋友也不必抱怨，电子消费市场本身的发展趋势便是类似于正弦曲线的一条波浪线，经历过“简洁易用才是正解”的认知积累之后，食髓知味且不甘于现状的用户自然会把目光投向更高的境界——不管是以微软产品UI为代表的现代主义极简风格，还是苹果那种徒具形式的Skeumorphism设计主义，大多数缺乏深度的产品理念都会在未来新一轮的市场竞争中重新经受消费者的考验。至于新一轮的竞争结局如何，还是那句老话，时间会告诉我们答案。P

漫画作者：落琪

搜狐畅游



杀敌利器！《战地风云OL》：百人战场上的装甲车

在《战地风云OL》的百人战场上，最受欢迎的载具是“空中之龙”——战机，人们总是喜欢居高临下，俯视众生的感觉。“陆地之虎”坦克紧随其后，凭借其厚实的身躯与强大的火力，赢得了许多玩家的青睐。还有少数“剑走偏锋”的冒险型玩家，喜欢驾驶着速度极快的悍马、四轮摩托突袭敌后。

与以上载具相比，功能全面、能力均衡的装甲车却被不少玩家视作平庸的载具。在这些朋友眼中，装甲车的身板与火力不如坦克，速度不如悍马，也不能在空中翱翔，看似样样精通，实则样样稀松。

“我只能说：他们不懂装甲车！”每当提及此事，老鸟总会微笑着对我说。老鸟是我的朋友，他是一个军事迷，也是一个FPS游戏迷。在《战地风云OL》里，他最钟情的载具便是装甲车。

装甲车简介

装甲车，又名轮式步兵战车，机动性强，装载人数较多，车身两侧和后侧都有机枪口，搭载人员可以操作内部的机枪射击敌人，但有一定角度限制。此车适合水陆两栖作战，水上行驶时靠2台喷水推进器行进，车头有防浪板。

《战地风云OL》里有好几款不同型号的装甲车，例如LAV-25，是美国为了满足新组建的快速部队的需要，根据LAV轻型装甲车辆大纲，于1980年建造而成轮式步兵战车。虽然类型不同，但这些装甲车的核心构造大同小异，这里就不逐一列举了。

基本操作

来到装甲车旁边，按E键便可进入战车，直接进入是驾驶位置，F2-F5则是装甲车内部机枪口位置。装甲车搭载了5.56mm机关炮，点击鼠标左键即可发射。此武器打击感很强，射出的子弹有溅射效果，着弹点会溅射起些许灰尘，在一定程度上干扰我们的视线；不过，我们可以通过视野内的“红叉”提示，判断是否对敌人造成伤害。点击鼠标右键，装甲车会射出反坦克导弹，导弹具有引导功能，威力与单兵反坦克导弹不相上下，装弹时间约为40秒。

另外，装甲车在地形复杂的区域行驶时，不妨点击C键，切换到第三人称视觉，这样可以增加视野范围，有效地防止对手偷袭。

优势与劣势

装甲车对步兵的杀伤力极强，除了反坦克兵，其他兵种根本没有还手之力。同时，装甲车拥有较强的机动力，其速度只是略逊于悍马车，绝对是冲锋陷阵的一大利器。值得一提的是：因为底部有8个轮胎，所以装甲车攀爬能力极强，能够轻松地爬上各种陡坡，适合多种地形的战斗。

虽然拥有反坦克导弹，但由于其装弹时间较长，导致装甲车在遭遇坦克时，显得有心无力。装甲车射出的一枚导弹，很难给坦克造成致命伤害（已经遍体鳞伤的坦克除外），接下来的装弹时间，装甲车只能陷入被动挨打的局面。装甲车的防御较弱，别说坦克的重炮轰击了，就连两枚反坦克导弹也能将其摧毁。正因为如此，装甲车给玩家们留下了攻不如坦克，守不敌反坦克兵的“孱弱”印象。

“装甲车并不弱，只是他们不会用。”老鸟依旧笑着说，只是眼神中多了一丝无奈，“装甲车在行进途中，应发挥其越野优势，多利用小山坡和建筑物作为掩体，保护自身不受伤害。尤其要小心地面反坦克装置与TV弹，这两种导弹威力巨大，足以秒杀装甲车。遇上敌军后，如果对方人数众多，可以利用自身良好的机动力，采取敌进我退，敌驻我扰，敌疲我打，敌退我追的游击战术。另外，建议带上一名工程兵，当装甲车受创后，立即脱离战斗，找到安全的掩体，由工程兵进行修理。”

综述

或许老鸟说得对：装甲车并不平庸，关键在于你是否会用。正面战场上，装甲车可以配合坦克碾压敌军，也可为后方步兵提供运输服务；奇袭战中，装甲车可以搭载着敢死队员突袭敌营，扰乱敌军；如此利器怎能称之为“平庸”？



■准备进入装甲车内



■瞄准目标，发射！



■切换视角，防止偷袭



■反坦克弹是装甲车与坦克的天敌



手机导航相伴北漂之路

浓浓的年味还没有完全散去，蛇年春节的7天假期一晃就过去了。虽然“破五”已过，但走在大街上还能感受到各种新年的喜庆氛围，头脑中仍在回忆着和家人团聚在一起时的欢声笑语场面：长辈们围坐在桌子四周包三鲜馅饺子，年夜饭的大盘小盘的丰盛菜肴令人垂涎几天几夜，电视中春节晚会在唱着“难忘今宵，无论天涯海角”……然而此时此刻手机中的日历却在无情地提醒着我：该回去上班了。看着火车站人头攒动的购票场面，我的心中在暗暗窃喜：今年北漂不买票，手机导航伴我行。

搜索能手：周边信息一目了然

之所以今年能准时回到外地的老家过春节，多亏了节前搭同事小张的顺风车和它手机中“手机导航”软件一路的指引，而且今年我俩的北漂之路还要靠它来完成任务呢。小张开车来我家附近大概需要20分钟，于是我提前出门准备和他在某地点见面。拿出手机运行软件，在主界面中按一下右侧的“准星”图标，我所在的当前位置立刻就会在屏幕上显示出来。再次点 击会进入“罗盘模式”，蓝色的小箭头会随着使用者面朝的方位进行指示，再也不会为分不清东南西北而傻傻地问路人了。普通的地图模式并无法直观地看出周围较为真实的环境状况，于是我点了一下“图层”按钮并选择“卫星图”，“还是这个看着亲切”我自言自语道。走着走着，前面右侧某家饭店出现在了视野之内，就是这里了，要是没有“手机导航”的指引，恐怕这次又要迟到咯。

忽然口袋里的手机震了起来，原来是小张发了一条短信，说在路上遇到点事情让我别着急先四处走走，差不多还需要1个小时才能到约定地点。顿时我的心中便疑惑不解，难道他没有使用手机导航迷路找不到方向了？还是手机导航把他错带到其他地方去了？等下见到他一定要问个清楚。1个小时不长不短，我决定在离开老家之前再去周围的地方转转。在主界面选择屏幕下方的“周边”功能进行分类搜索，可以查找附近的中西餐厅、公交线路、娱乐场所、住宿旅店、购物店铺、汽车服务和公共设施等，甚至包括移动WLAN。选择具体的分类之后，还可以查找更为细致的子分类，例如“中餐厅”“外国餐厅”“快餐厅”“咖啡厅”“蛋糕房”等，点击其中一项便可查看搜索结果，所有地点都简要提供了名称、地址和距离当前位置的距离，点击右上角的“地图”还可以在地图上更为直观地查看地点分布。看着这些饭馆和小吃店，肚子又不争气地咕咕叫了起来，于是选定一家超市准备买点儿在路上吃的东西，点击图标查看那家店的详细信息，具体位置和联系电话都出现在了屏幕上，点击星状图标还可以将此地加入到收藏中，方便下次寻找。

40分钟之后我拎着大包小包走出了超市，今天运气真不错正赶上水果促销，于是买了好几斤准备带回去慢慢吃。随手拿出手机在“手机导航”软件的“周边”查询界面中选择“移动WLAN”看看周围有没有能无线上网的地方，嘿还真不错，我站的这个地方刚好就是一处移动无线网络热点区，于是迫不及待地打开WLAN刷了刷微博、看了看最近的新闻，想起回到北方之后还要使用手机导航，于是提前把当地的地图下载好备用。在主界面下方选择“更多”然后进入“离线地图”功能，在城市列表中选择或搜索需要下载的城市名称，包括北京、天津、重庆、安徽……甚至还有香港和澳门这些地区。下载地图时可进入下载管理界面查看下载进度，可选择暂停、取消下载、更新及删除等操作。此外离线地图管理工具还可对已下载的离线地图信息进行编辑与删除。

导航定位：与迷路从此说拜拜

看了看表估计小张马上就要到了，可是经过如此一番折腾实在不想拿着这么



■“手机导航”软件主界面

多的东西再回去跟他见面。怎么办呢？灵机一动我便有了主意。再次打开“周边”功能找到当前我所在的超市，之后点击图标查看详细信息，在“地点详情”页面中选择“位置分享”功能并进入短信编辑界面，此时我所在的位置就可以通过短信发送给任何联系人。10分钟后，一阵“滴滴”的汽车喇叭声在我身边响起，是小张的车到了，我俩互相拜了晚年之后便不再耽搁，立即准备北上回公司。一上车小张就跟我开起了玩笑，说我自从使用了“手机导航”软件之后便越来越聪明了，都会用位置分享功能让他开车来找我了。我听不出他这是在真夸我还是抱怨又多花了油钱，就反问他刚才究竟干什么去了，要不然我也不会跑到这里来等你。小张打开了暖

风准备先暖暖身子，他说在回答你之前要考考我使用“手机导航”软件的熟练程度，此次北上的艰巨任务就全包在我身上了！说话间，我拿起手机在软件主界面上按了一下蓝色的“一键通”按钮，很快电话那头就传来了客服甜美的声音，完全没有任何无关的电子语音提示。

我：“请帮我设置一下到××市××大厦怎么走。”

客服：“好的，正在为您查询。（过了一会儿）我们已经将您的目的地与行车路线设置好，请在手机上查看详细信息。”

小张：“哟，还挺专业！”

通话结束后，“手机导航”软件会自动进入实时导航模式并开始搜索GPS信号。下次使用时，可以点击界面下方的导航功能按钮，从历史记录中再次选择，之后点击“开始导航”便可以跟随指引开车上路，或点击“驾车路线”查看详细的规划线路。客服为我们提供的路线就保存在这里，点击后可查看全程公里数和具体的行驶指示，选择绿色按钮“开始导航”即可。

小张扭头看了看我不禁夸赞起来，看来今年这个春节你可学了不少东西啊，我说那是当然，“一键通”功能对于你们这种开车人来说是相当方便的，因为开车的时候为了安全必须全神贯注地观察前方，要是还操作着手机来找路，岂不是太过危险。好在中国移动的“手机导航”应用在设计之初就为用户考虑到了这一点，在等红灯或者路况允许的情况下，只要一按主界面下面的“一键通”标志，程序就会自动拨打客服电话，由专业的话务人员提供目的地设置服务，为驾驶者省去了手工操作的麻烦，带来了安全。

即使没有智能手机或者没有导航需求的用户，也可以拨打12585号码来规划自己的出行。软件会根据基站定位获取当前位置信息，以人工语音方式为客户提供自驾问路、公交换乘、实时路况、周边查询、旅游服务等专业化出行信息，并通过短信和WAP链接方式，以直观 的形式展现给客户。比如想坐公交去某个电影院和朋友看场大片，就可以呼叫12585的客服告知你的出发地和目的地，让他们查询合适的公交换乘信息，之后再以短信的形式发送到手机上。晚上玩累了想要搜索附近餐饮、娱乐、住宿等场所，也可以让12585的客服人员找到合适的休息地点。公司组织的自驾游之类的活动更是能够派上用场，让12585话务员帮忙推荐景点和设计路线，还可以把景点信息、导游信息和交通信息全都发送到手机上，比自己上网查询方便多了！

线路规划：让每一个人安全到达目的地

坐在旁边的小张一边听我滔滔不绝地讲述一边连连点头，我看他一副还算满意的样子就说，怎么样我可说完了，现在该说说你刚才的事情了吧？！他被我的突然袭击吓了一跳，之后便哈哈大笑起来：“我一猜你肯定以为我迷路了找不到地点才耽误了那么久，其实我是做好事去啦。”他看我听得一头雾水便继续解释，原来是他开车在中途去便利店买东西的时候遇到了一个白发苍苍的问路人，小张就拿出手机打开“手机导航”，点击主界面上方的搜索框进入搜索功能，按照问路人提供的地点名称，将该地点的拼音首字母输入到搜索框中，很快就有了结果，硬是要把老人直接送过去。打开手机在地图上确定好地点后，点击右侧的方向标按钮进入导航模式，之后软件会自动规划出4种行驶路线方案，按照“速度快”“费用少”“路程短”和“躲避拥堵”进行分类。为了节省时间，小张选择了“路程短”方案，并同时在“导航菜单”中开启“路况信息语音播报”和“动态规避诱导设置”，可有效减少误入拥挤路段的风险，而且实时导航还会根据当前路况重新规划线路。半个小时不到，小张就把老人安安全全地送到了目的地。

故事听罢我不禁对小张竖了个大拇指，他也没想到“手机导航”不仅能帮助我们回家过年，还能帮助身边有困难的人达到想去的地点。今年这个春节我们品味到了与家人的相聚以及团圆幸福的快乐日子，还充实自己的内心，留下了一份用金钱买不到的快乐。也许这就是幸福吧，充满乐趣的美好岁月，有“手机导航”相伴；即将开始的新的一年，“手机导航”同样也会相伴在你我身边。



■在城市列表中选择或搜索需要下载的城市地图包



■将具体地点的位置信息通过短信分享给其他联系人

完美世界《梦幻诛仙2》资料片 “天书降临”六大全新系统解析



《梦幻诛仙2》资料片“天书降临”已于2012年10月18日上线，人宠合体、天书系统（天赋树）、宠物阵法、新门派子女等10大更新内容，让新老玩家都玩到不亦乐乎。小编这就把这6大系统统统进行详细介绍，让玩家有更深刻的了解，进入游戏就可以直奔主题啦。

当然，有朋友会问了，这次开放的系统都是60~70级的高级玩家才能体验到，老玩家是玩的爽，但新玩家如何能体验到快乐呢？这我就要特别提一句啦，这次梦诛资料片上线，官方给新手玩家准备了特别多种类的大礼包，在官网上玩个活动就能获得，然后进入游戏就能领取，游戏还调整了升级速度，1~90跟玩似的你就升上去了，当然爽到无极限。

另外，先不管资料片里的10大更新内容，就单看与资料片同步上线的《梦幻诛仙2》WEB版，就让小编为之一振。WEB版不仅全部沿袭了梦诛端游的品质和风格，且与客户端数据互通，不用客户端随时随地都能玩到这次资料片10大更新的丰富的游戏内容，这真是太爽了！双版同时运营的，《梦幻诛仙2》还真做到了前无古人，首屈一指！也就完美这样的大公司，才能有如此的手笔。

好了不废话了，现在直奔主题，6大系统马上呈现！

人宠合体 战斗实力大幅提升

在战斗中，可以与妖力值大于13500的宠物进行合体。合体后，玩家将会在战斗中进行变身。游戏内设置了四种变身形态供玩家选择：

玄武：变身效果提升高防。

朱雀：变身效果提高速度。

青龙：变身效果提高封印抗性。

白虎：变身效果提高攻击。

除了获得特定的变身外形外，玩家还可以有几率将用于变身的宠物携带的技能附加到人物角色身上。

宠物阵法 战斗策略更加多元化

这次上线的宠物阵法，其实是之前玩法的大升级版！新增了宠物阵法强化功能，全面提升战宠实力。在宠物界面，可以选择阵型安排，为宠物阵法镶嵌宝石，可以增加该位置宠物的宝石对应属性。同种同等级宝石最多可以叠加20个。5个同种同等级的宝石可以右键合成一个同种类的更高级宝石。

斗宠竞技场 比实力赢积分换神装

《梦幻诛仙2》上个版本，主打的系统就是宠物双线玩法，主要只的是，在游戏中，玩家可以带着宠物进行战斗，而还可以再开个小屏幕，进行宠物单独的比拼，不影响正常的战斗，赢取奖励。这是为防止大家在挂机比较无聊而设置的小游戏，挺受玩家欢迎。而这个资料片新出的宠物竞技场，就是在不影响正常战斗的情况下，宠物单独进行的战斗。宠物竞技场是通过战队形式报名，以周为单位参与车轮式斗宠PVP淘汰赛的方式进行切磋。每周通过首轮PK海选，取每个服务器的前8支队伍有资格参加晋级挑战赛，所有参与比赛的玩家都可以获得相应积分，通过积分可兑换神话套装。

天书系统 职业自由成长

天书系统就是传统游戏内的天赋系统，但这只是3D游戏的专利，此次2D回合网游力作《梦幻诛仙2》资料片【天书降临】大力引入天赋系统“轮回天书”，于对2D玩法进行革新突破。玩家可以更换不同的天赋改变战局，使竞技玩法花样翻新，让战斗结果更为变幻莫测。每在“轮回天书”中点击一下，就能提升人物的敏捷、耐力、灵性、力量、气血、双防、物理攻击、法术攻击、暴击效果等各类基础属性。不仅如此，根据所属门派点击天赋，还可同时获得技能效果增益。

全新Boss任务 修罗来客

击杀Boss任务，是这次资料片出的特色组队活动，需要60级以上的朋友至少三人组队，活动是逐个Boss进行挑战，开始是五个较简单的Boss，挑战完成后，还会出现五个较困难的Boss。击杀成功后，会得到大量人物宠物经验、储备金、宠物高级技能锦盒等奖励。

开放129级上限 新地图、宠物、剧情全面上线

《梦幻诛仙2-天书降临》将开放全新等级上限至129级，配合等级上限开放的同时，开启了全新的地图以及怪物，玩家们可以在本次资料片更新中获得更为丰富的游戏体验。

结语

《梦幻诛仙》新资料片“天书降临”的全部内容着实挺多的，除了六大系统，还有周年庆典的10个活动，小编都还没有体验全，而且对各个系统上理解，也会有很多地方不是很充分，这个以后再慢慢挖掘，觉得还不错的朋友，来新服找我玩吧。P



■梦幻诛仙已经三岁了


■Boss挑战

多益网络《梦想世界》之光影序曲副本 双线围剿灭魔族

梦想世界 在线
www.henhaoji.com

《梦想世界》共有8大独创副本，你可以回到三国助关羽过五关斩六将，你可以改写小倩和宁采臣的爱情故事，你还可以穿越火星拯救新娘等等。其中“光影序曲”是8大副本中颇具特色的一个副本，挑战过程惊险刺激，战斗极富变化。最让玩家对它趋之若鹜的是——在副本中可能掉落四个新坐骑的道具。

副本简介

魔族想要利用强大威力的能源石来引发一场浩大的干戈；天界大惊失色，派遣护卫队长雁风前往魔族老巢。梦想大陆的勇士们也义愤填膺，誓言找出能源石并将其销毁。人、神两股力量双剑合璧，直取魔族营地。

任务NPC：夜幕镇，穿行者

进入条件：组满5人队伍，全员等级≥ 105级

队伍配置：除了保证输出的战士、法师外，需要配置医生。

详细流程

1.勇闯魔族营地：直捣魔族根据地，一举消灭这股黑暗势力。此关难度不大，建议先主后小。本关怪物使用的招式都是固定的，战士可以根据相应招式抗性来打。

2.战胜魔族“莫虎”：这一关的小怪和主怪颇具特色，如果不遵循技巧来打，它们可能会无限复活，所以建议先集中杀死一个小怪，查看是否会复活；如果不会复活，则继续杀小怪，全部小怪死亡后，再集中杀主怪。察言观色，洞察敌情才能制胜哦。

3.踏云（剧情路线选择）：战胜莫虎后，却发现是踏云暗中出手相助。交谈后得知，踏云也是受命来抢夺能源石，由于所属上司不同，两人所领的任务也不同，此时有不同剧情路线可以选择：

A.摧毁魔族营地

B.返回天界对质

选择A线后将遇到的挑战：

A1.战胜魔族“逐日”：本关有一定几率出现死士“罗刹”，罗刹每回合会随机让一个小怪狂暴两回合，建议先集中杀死罗刹。本关的Boss“逐日”会固定使用100级招式“撕天”和“劫乱斩”，建议战士使用灵巧招式攻击。同时小怪中有一个执事，会使用暗器的3个毒招式，杀主后可以优先杀这个，以免我方中毒太深无力还击。

A2.战胜魔族“血葵”：这一关的主怪“血葵”会使用固定招式“饮魄”，建议战士使用力敌招式攻击，如果队伍里有道法的话，可以使用“踏风符”配合医生的“庄严正信”克制“饮魄”招式。小怪“夜魔”和“黑水”有鬼魂性质，可以使用驱鬼的招式攻击。

A3.战胜魔族“霸天鬼悍”：这是A线剧情的最后一关，将面对终极Boss“霸天鬼悍”,由于“霸天鬼悍”每回合都会使用全体固定伤害技能“魅惑乾坤”，所以仍然先集中杀主怪霸天鬼悍再杀小怪，建议战士使用普通抗性招式攻击主怪。两边的小怪“裂刃”和“血狼”抗封较低，可以封印住，削弱敌方的战斗力，为己方增加胜算。

选择B线后将遇到的挑战：

B1.战胜天界“南凡”：本关的Boss“南凡”使用的固定招式“见血封喉”会传染瘟疫毒，队员之间会互相传染，如果有道法队员可以使用“太初归元”或者特技“清心咒”解除负面状态，维持我方战斗力。

B2.战胜天界“雁安”：此关打法类似“莫虎”，如果有出现死士“罗刹”则首杀。其次，先杀一个小怪查看是否会复活，如果小怪的尸体会被主怪复活，则集中杀主怪；如果小怪不会复活，则先杀小怪再集中杀主即可。同时，小怪中的“空月”会固定使用“后发制人”的招式，所以可以优先攻击它。

B3.战胜天界“霸天龙颜”：这一关的Boss们都非常“疯狂”，会遇到B线剧情中最后的大Boss“霸天龙颜”，它会一直使用“疯狂连击”，两边的大将“混沌领主”和“混世魔王”也一直使用“疯狂法连”，“天罗”和“天驱”则一直使用群攻。面对如此疯狂的进攻形势，建议优先集中攻击主怪Boss，再攻击两边会群怪的小怪。

挑战完成

摧毁能源石后，解除了人界的危机，顺利完成此次副本之旅，队伍自动传回明月镇。最让人欣喜若狂的是，活动还可以获得全新的坐骑道具：暗月结晶碎片和阳炎结晶碎片。

更多真切的刺激体验等你来《梦想世界》逐一探索。P



■直捣魔族阵营



■走在寻找莫虎的勇者之路上



■勇挑魔族“逐日”



■战胜魔族“血葵”



■战胜魔族霸天鬼悍



■战胜天界“霸天龙颜”



春节回家，漫游话费大减免

中国移动再推神州行“两城一家”优惠资费

新春佳节，你是否也往返在两座城市之间？此时除了亲情和友情，或许你还会为高昂的漫游通话费用而挂心。如果是这样，不妨来看看中国移动特为此提供的神州行“两城一家”漫游优惠资费套餐。只需支付两到三元的月使用费，就能获得高达50%~100%的漫游话费减免！

爆竹声中一岁除，春节当然是中国人最重要的假期。尤其是对于平时漂泊在外的学生和务工人员，春节不仅意味着除旧迎新，更意味着暂时离开自己学习和工作的城市，回到熟悉的家乡，与亲朋好友们一道欢聚。在两座城市之间往返奔波，亲情友情自是收获满满，但各种开销也会不可避免地增加，尤其是为了保持与两地亲友和工作伙伴的联系，手机上的异地通话将会迅速增加，其间所产生的长途漫游费用，绝对不可小觑。

当然，如果你是中国移动神州行用户，这一点就无需太过在意——只要简单发送短信，办理时下正在推广的“两城一家”漫游优惠资费套餐，就能大幅节省这笔支出。在该业务的支持下，无论你漫游到哪个城市探亲访友，既不需要更换本地的手机号，也不必为手机费超额而挂心，让两个城市之间的任何通话，都变得如同在家中促膝而谈。



■对外乡务工人员而言，中国移动的神州行“两城一家”无疑是最贴心的新年礼物之一

春节回家漫游，不换手机不换号

面对春节期待大幅增长的漫游通话费用，不少人会选择在漫游地额外购买一个本地号码。如果是联系本地亲友、给本地亲友拜年，这的确是非常好的解决方案。不过前提是需要另置一个手机或双卡双待；当然，如果在在漫游地给外地的朋友拨打电话，长途费用仍不可免……就此而言，神州行“两城一家”无疑给出了最贴心也最为实用的解决方案，你只需每月支付极低的套餐费，就能避免麻烦，享受到接近于本地通讯的资费优惠。

“两城一家”漫游优惠资费早在2009年就已推出，其目标精准定位于春节期间返乡和旅游的用户，这段时间内用户通讯需求急剧增长，而“两城一家”则可帮助用户有效节省其间产生的高额长途漫游费用。自推出以来，该资费套餐受到了众多神州行用户的关注和欢迎，其用户数量不断增加，2012年，使用“两城一家”服务的用户已从2009年的1020万增长至4174万。

2013年该资费的有效推广时间为1月1日至3月31日，共3个月，正好覆盖春节前后的人口流动高峰期。推广期间，用户仅需支付2元/城市/月，或者3元/省份/月的极低费用，就可获得漫游优惠；无需添置新手机，无需换号，轻松节省开销。

该资费套餐为当天申请当天生效，非常符合实际的使用情况。用户不必提前计划，只需根据自己的情况随时启用套餐即可。如果无需再使用，可随时退订，本月服务结束后将不再扣费。此外，该资费推广期结束时（2013年3月31日之后），该套餐也会自动停止扣费，直至下一年底的推广期再生效（本服务有效期为3年），用户不会因忘记退订而遭受额外损失。总之“两城一家”在使用上的各种便利，都精准地指向了特定的返乡和旅游人群，如果你正好是其中一员，不妨仔细了解一下这款为自己量身定做的资费套餐。

漫游接听免费，主叫不超二毛九

神州行“两城一家”资费分为省内和省际两种。如果你选择的是前者，则可在套餐中加入省内的漫游城市，资费如前所述，为2元/城市/月，每个号码最多可申请3个省内城市作为漫游优惠地，用户在申请的漫游城市拨打本地或客户归属地电话，主叫优惠至0.19元/分钟，接听则完全免费；若选择的是后者，则最多可申请两个省（不含港澳台）作为漫游优惠地，覆盖范围不再限定于某个城市，而是整个省区，其资费如前所述，为3元/省份/月，此后在申请的漫游省份拨打本地或用户归属地电话，主叫则只需0.29元/分钟，接听同样免费。其具体费用如下页表格所示（**注：**用户选择“两城一家后”，在漫游优惠地与号码归属地之间的通话按此资费执行，多个漫游优惠地之间则不享受长途漫游优惠）。

相比于神州行标准资费（主叫0.60元，被叫0.40元），“两城一家”主叫漫游通话的优惠幅度近50%，而被叫则

神州行“两城一家”/动感地带“非常假期”省内版可选包				
套餐类型	月使用费	在申请的省内漫游城市通话		拨打归属地和申请漫游城市以外地区的电话
		拨打归属地及所申请漫游城市通话	被叫	
省内版	2元/城市	0.19元/分钟	免费	按标准资费执行

神州行“两城一家”/动感地带“非常假期”省际版可选包				
套餐类型	月使用费	在申请的漫游省份通话		拨打归属地和申请漫游省份以外地区的电话
		拨打归属地及所申请漫游省份通话	被叫	
省际版	3元/省份	0.29元/分钟	免费	按标准资费执行

实现了免费接听，其总体资费优惠幅度达到了60%。该资费套餐的确能够有效帮助用户节省通讯开支，返乡过年的神州行用户不要错过！

办理“两城一家”的方法非常简单，中国移动神州行客户可发送短信“开通两城一家+申请城市”、“开通两城一家+申请省份”到10086，分别办理“两城一家”省内版和省际版。发送“取消两城一家+申请城市”、“取消两城一家+申请省份”到10086，可完成退订。如需查询该业务是否开通，可发送短信“CXLCYJ”到10086。

免费12582，一键务工更容易

除以上优惠之外，使用神州行“两城一家”资费套餐的用户每月还可获得30分钟客户归属地和漫游申请地直拨12582热线的免费服务；此外还能获赠12582务工易体验版和人社部务工信息等服务（“两城一家”2013年推广期结束后可主动退订或继续接受赠送）。

12582农信通已有多年发展历史，是中国移动面向全国用户，为农村和城市搭建对话平台的产品。该平台已获国家相关部门的鼓励和支持，自2010年起，国家人力资源和社会保障部与中国移动合作开展“春风行动”，双方通过12582农信通平台为神州行“两城一家”客户免费提供服务，除了提供来自各地人社部门的务工信息外，该平台还可以通过语音、短彩信、WAP等方式，为客户提供务工行情、岗位推荐、招聘会告知、简历登记、职业培训等信息服务。12582务工易有丰富的中央信息库作为基础，有效信息量3491万条，其中岗位信息累计录入639万条，月均更新量达30万条。截止2012年，该平台已累计发送免费务工信息超过8.4亿条，有效地促进了农民工就业。

春节期间是外出务工异地就业的高峰期，由于信息渠道沟通不畅或不对称，一方面不少农民工面临找工作难的问题，一方面部分企业则面临招工难的困境。使用12582能迅速建立供需双方的联系。所谓“一年之计在于春”，如果在春节期间一直记挂着明年的工作，希望开春之后能够获得新工作机会，就必须开始收集各种信息了。如果你已经申请“两城一家”资费套餐，不妨拿起手机拨打免费赠送的12582，也许几分钟之后，你就能立刻获得自己想要的工作信息！

12582还提供了更多的平台业务，例如商业贸易、农特产直供电商平台、法律专家及田园生活汇等，为用户提供农产品信息、商贸社区、农产品电商渠道等信息服务。限于篇幅这里不再一一介绍，如有需要可直接拨打热线询问。



如果你使用的是动感地带……

友情提示：如果你使用的不是中国移动神州行，而是动感地带，那么中国移动也提供了类似于“两城一家”的套餐“非常假期”。其资费与“两城一家”完全一样（请参考左侧资费表格），但优惠期更长，不仅覆盖年底的春节阶段，而且还包括了7～8月份的暑假假期，的确是一项为“假期”而特别设计的套餐。动感地带用户可发送短信“开通非常假期+申请城市”、“开通非常假期+申请省份”到10086，分别办理“非常假期”省内版和省际版。发送“取消非常假期+申请城市”、“取消非常假期+申请省份”到10086，可完成退订。如需查询该业务是否开通，可发送短信“CXFCJQ”到10086。



■一年之计在于春，不妨利用12582所提供的丰富就业信息，挑选最合适自己的工作

盛大游戏《时空裂痕》职业灵魂树揭秘



提起时下网络游戏的职业划分,大多数玩家第一想到的就是当年《魔兽世界》教给我们的战法牧铁三角，随着时间的推移，战法牧这个铁三角逐渐演变成了坦、治疗和输出。《时空裂痕》没有采用传统战法牧固定职业系统，而是使用了坦、治疗、输出和辅助这个相对模糊一些的职业设定，因此还是颇有新意。

在创建角色时，玩家可以从战士、牧师、游侠、法师中选择一种初始职业，还会选择一种初始灵魂。随着你的成长，角色将会更加专业、更加灵活，通过灵魂掌握更多技能，单打独斗或群体作战的能力都会越发出色。你可以选择强化、重置或是更换为同职业其它灵魂。这种游戏玩法就叫做“灵魂调和”。

每个职业都有若干种灵魂树，上面显示了该灵魂的所有技能和被动能力。每个角色最多同时选择3条灵魂树，初始选择灵魂后系统会自动为其配备对应的3个灵魂树，角色升级后会获得灵魂点，用于分配在灵魂树上，由此提升能力，获得主动或被动能力。灵魂点分配后，会提升灵魂树等级，当灵魂树等级到达一定层次后，会自动解锁角色的灵魂树根技能。如果说玩家对于灵魂树枝的安排是自由的，那么灵魂树根就代表着对所有玩家都相当实用的核心能力。最初，树根能力的解锁速度很快，当灵魂等级提升后，解锁速度会逐渐减缓。玩家成长后便可调和更多的灵魂，最多同时选择3种灵魂进行调和。

《时空裂痕》灵魂树系统完全打破了职业天赋概念，或者说不再是单纯的单系天赋，而是较为复杂的多系天赋相互配合。根据《时空裂痕》官方表示，灵魂树系统让玩家们有了多达2000多种的组合天赋配点方式。玩家们可以根据团队的需求和自身的喜好让角色进行多元化的发展。多个天赋槽的设定也使得玩家们可以调配多个天赋备用。下面我们就来看看各职业介绍以及相对应的灵魂树组合方式。

战士

武器、策略和技巧是战士的主心骨。野蛮人突袭村落，圣骑士指挥军队，全都离不开个人锻炼和军事训练。所有战士都精通近身搏斗、擅长左右腾挪、伺机反攻。随着元素大军逼近特拉娜世界，越来越多的战士在武技中融入魔法。

无论单兵作战，还是群体行军，战士都游刃有余，这取决于他们精通哪种技巧，嗜好何种打法。战士这一职业，并没有相同的阶级背景。但艰苦的训练、精妙的武技和坚韧的天性让他们精神相通。无论是高贵的野蛮人，或是堕落的圣骑士，战场上人人平等。

玩法： 战士是最好的前线斗士，能够担任军团的核心。他们意志坚定、训练有素、勇往直前，总能保护弱者。但每个人对于美德的定义各自不同，有些人心性奸诈，以嗜血为乐。

优秀的战士深知，要耐心周旋，抓住时机，笑到最后的才是赢家。为此，战士会花费数年时光强健体魄，抓住任何战斗机会，从中积累经验。

装备： 战士会披挂厚重的板甲，靠近敌人发动攻击。有些人会配上一面巨大坚固的盾牌，以此承受最猛烈的打击。有些人则舍弃盔甲，挥舞着巨斧、长刀和阔剑斩杀对手。

目前开放的灵魂树

攻击型： 兽王大师、重剑士、剑斗士、裂痕剑士；

防御型： 虚空骑士、掠夺者；

辅助型： 战争领主、圣骑士。

牧师

最初，牧师与弱小的元素之灵签下契约，成为特拉娜最早的魔法使用者。他们继续摸索，和更强大的生物取得联系，随后更触及恶魔、妖精乃至众神的领域。这些圣职者遵循着不同的戒律，有些人只信奉少数神灵，另一些人则维持着宽泛的信仰。



■随意搭配的灵魂树系统是《时空裂痕》的亮点之一


■《时空裂痕》完全支持个性化UI分布

牧师大多睿智而博学，但精神和信仰要高于一切。当牧师集中精力，便能抵御一切危险，这种力量源于常人难以理解的强大神明。而这些神明的具体形象，则取决于每一位牧师的信仰源头和训诫方式

玩法：牧师能够愈合最苦痛的创伤，治疗最致命的疾病，他们强大的辅助魔法素有盛名。由于信仰的神明不同，他们的法术效果也有所差异。不少牧师能从远处降下天谴攻击敌人，甚至是挥舞战锤，亲自冲锋陷阵。牧师施法会消耗法力。虽说法力源于神明，但绝非取之不尽。牧师须得审时度势，以免在法力枯竭时陷入危机。

装备：勇猛的牧师会身着锁甲，与敌人短兵相接，他们挥舞沉重的双手锤，或者一手持盾，一手紧握权杖。热衷法术的牧师，则会一身法衣，手握象征神圣力量的神杖、法典或是圣契。

目前开放的灵魂树

攻击型：秘术师、审判者、萨满、德鲁伊；

防御型：裁决者；

治疗型：净化者、护卫者、守望者；

游侠

近身搏杀的历史，可以追溯到特拉娜的洪荒年代。当时的战争野蛮、粗犷，缺乏章法。任何游侠都会告诉你，那是战士的全盛时期。游侠自身的历史，相较而言要短得多。有一天，人们终于发现，技巧和肌肉同样有效。当今游侠的武艺，传承自许多开山立派的大师。游侠必须经验丰富，头脑敏捷，无所不用其极。城市里的游侠善用阴影和伪装，追踪目标，神鬼莫觉。乡野间的游侠掌握了大自然的秘密，驯养猛兽，摘花炼毒。还有一些游侠，会用魔法强化武器。

玩法：游侠往往游离在战场之外，寻找一击毙命的最佳时刻，不给对手翻盘的机会。他们一般执行决斗、侦查、暗杀这类任务，眼明手快是关键。并非所有游侠都生活在阴影里，但确实不少人形单影只、与世隔绝，依靠狩猎和畜牧为生。

装备：游侠喜好轻便的皮甲，方便隐匿行踪，有助迅速撤离。在近身战中，游侠会双手各持一柄轻剑或匕首。为了不失去先手优势，不少游侠也掌握了弓箭、枪械这些远程攻击手段。

目前开放的灵魂树

攻击型：刺客、剑舞者、暗夜刀客、神射手、爆破手、巡林客；（前3为近战，后3为远程）

防御型：裂痕行者；

辅助型：吟游诗人。

法师

混沌初开，生物元灵、位面元素都对世界的成型产生了显著影响。凡人目睹了位面行者召唤来自外界的元素之力，便从中窥见奥术魔法的基本结构。随着不断研究和反复实验，古代法师终于能够不再依赖诸神和元灵，独自运用元素的力量。对元素咒语大致了解之后，法师会专注于特定元素，希求用娴熟的技艺，发挥这种元素的全部潜能。

魔法研究依靠的集体智慧。法师们常会聚在一起，彼此分享技艺，探讨研究成果。特拉娜历史，有无数魔法学院兴衰沉浮。现有两大学府最为著名：一是水银学院，迈修学徒拜在精灵大师门下，研习魔法技艺。另一处则位于子午城，方才建成不久，逆天者的学者正在整理资料，尝试复原埃斯人的古老知识。

玩法：法师是破坏力惊人的远程攻击者，他们的奥术可以穿透护甲，撕裂敌人的防御。在战场上，法师以其令人胆寒的破坏力而闻名，但其辅助和治疗能力也同样惊人。法师的能量源于位面，因此施法时必须小心翼翼。每次施法后，多余的位面能量就会残留在特拉娜世界，在法师周遭生成魔能，随着时间流失，这种能量会慢慢消散，但法师也能将利用这种能量，发挥更大的作用。

装备：想要释放魔法，厚重的甲胄绝非上选，那会分散法师的注意，影响他们的行动。传统的布袍尽管弱不禁风，但强大的意志力才是法师真正的护甲。法师会运用各类魔法道具，让他们更专注于施法本身，比如法杖、魔杖、魔典和法印。此外，有些法师也会携带短剑或者匕首，作为近战防身之用。

目前开放的灵魂树

攻击型：火焰法师、风暴法师、元素法师、死灵法师、术士；

治疗型：生命法师；

辅助型：统御法师、掌控法师。


■《时空裂痕》逆天者出生地


■任务系统和传统MMORPG基本相同

头牌新闻

国内游戏市场销售破600亿，2012中国游戏产业年会成功举办

■本刊记者 joker

2012年度中国游戏产业年会（英文简称CGIAC）于2013年1月7日至9日在江苏苏州举办。中国游戏产业年会是中国最大的游戏峰会之一，由新闻出版总署支持组织，其间颁布的各项奖项是为了表彰过去的一年里为中国游戏产业作出突出贡献的企业和个人，不但给与会企业带来发展动力，也让玩家参与选出受玩家欢迎的游戏产品。



中国出版协会常务副理事长刘建国发表讲话

本届会议秉承历届产业年会主旨，把握中国游戏产业发展创新的趋势，促进游戏产业的交流与发展。会议期间发布了《2012年度中国游戏产业报告》与《2012年中国游戏产业海外市场报告》，并举办了2012年度中国"游戏十强"的评选活动。"游戏十强"是产业年会的重要组成部分之一，主要用来表彰鼓励2012年度表现优秀的企业和个人。该奖是中国游戏产业权威性和影响力都很强的年度大奖，是对2012年中国游戏产业发展成就的一次系统回顾和总结。

除"游戏十强"评选之外，本届年会还组织了新动力论坛、黑红蓝论坛、游戏秀（GAME SHOW）等论坛活动，让业内外人士进行多层面、多领域的互动交流，分享成功经验，分析机遇与挑战，展望游戏产业发展前景。在本届年会上，中国出版协会常务副理事长刘建国发表讲话。他指出，游戏的发展壮大是改革开放的成果，要坚持信心回报社会，立足出版产业大局谋发展。2012年党的十八大顺利召开，游戏产业要学习十八大精神，坚持科学发展观。游戏是朝阳产业，要坚持长期繁荣，加强自律不断满足人民群众特别是青少年的文化消费需求，努力成为先进文化的践行者和推动者。他还说，中国游戏产业发展依托于互联网，需要形成合力推进国际化进程，充分发挥优势资源效能提升原创能力，增加海内外市场竞争力。政府会积极出台措施培养外向型企业群走出去，让海外市场领略中国文化的氛围。

晶合热点

应用汇推出安卓游戏助手

2013年1月14日，应用汇在北京举办了"应用汇游戏助手新版首发上线暨移动游戏产业发展年度研讨会"。应用汇CEO罗川及数家游戏公司的掌门人出席了本次活动。研讨会上各位嘉宾们分别围绕"2012年手游发展的增速与开发者现状"和"展望2013手游前景与突破点"两大话题展开讨论。在发行渠道方面，应用汇推出安卓游戏助手，这款应用专门针对安卓大型游戏设计了PC安装器，对不同安卓手机型号、版本进行自动适配。作为游戏专属下载器，它还针对游戏类目进行多维度细分，由专业团队完成从游戏甄别到游戏评荐的工作，带给用户更多选择。



应用汇CEO罗川致辞

日式动漫正版化大趋势或致动漫类页游洗牌

2013年1月中旬，腾讯与日本集英社、万代南梦宫在杭州宣布战略合作，腾讯取得包括《火影忍者》在内的11部热门漫画在中国大陆的正式授权（电子版权），并宣布网页游戏《火影忍者OL》的开发计划。如今大陆动漫授权正版化已成大势所趋，2012年的《圣斗士星矢OL》便取得正式授权。昆仑万维也在1月初宣布代理日本动漫形象龙猫，花费10亿日元，创下游戏厂商代理动漫版权的费用记录。游戏厂商巨资购买版权很可能促使盗版侵权泛滥的国内页游市场重新洗牌。腾讯已表示在取得正式授权之后将会对一些未获正式授权的动漫游戏提起侵权上诉，忍者题材网页游戏首当其冲。



"仙五前传"上市首周销量突破50万套



2013年1月15日《仙剑奇侠传五前传》正式上市。据官方统计，截至18日"仙五前传"销量已突破50万套。"仙五前传"是由北京软星制作、百游代理的"仙剑"第7部作品。本作故事的主题为"牵绊"，可控角色数量达到历代最多的10名，并有前作众多高人气角色客串。从作品的销量数据可以感受到国内游戏粉丝的热情依然高涨，国内单机游戏市场还有巨大的发掘空间。

头牌新闻

竞游ECL 2012年度总决赛落幕

■本刊记者 monitor



2013年1月，由国家体育总局信息中心等特别支持，中国电竞中心主办的竞游ECL电子竞技冠军联赛2012年度总决赛在北京结束。经过全年4个单赛季的选拔，各分赛季冠军齐聚总决赛现场争夺年度总冠军。最后，《反恐精英》项目冠军由Tyloo战队获得，E/Teng战队与ZINCTHAI战队分获亚、季军；DotA项目冠军由Agfox战队获得，RN战队与XGS战队分获亚、季军；《星际争霸2》项目冠军由iG.Xluos获得，Tyloo.Jim与iG.MacSed分获亚、季军；《实况足球》项目冠军由赵航获得，张磊与杨雷霆分获亚、季军。

竞游ECL自举办以来一直受到社会各界的关注和支持，从未出现拖欠选手奖金等情况，在业界具有自己的影响力和品牌号召力。赛事至今已连续举办3年，是国内唯一一项横跨全年的赛事，涵盖了目前国内最受关注的热点电竞项目。相关负责人表示，ECL 2013的比赛规划将会更加饱满，比赛项目也会更加丰富，同时赛制也会有重大的调整，以便更好地满足玩家的需求。

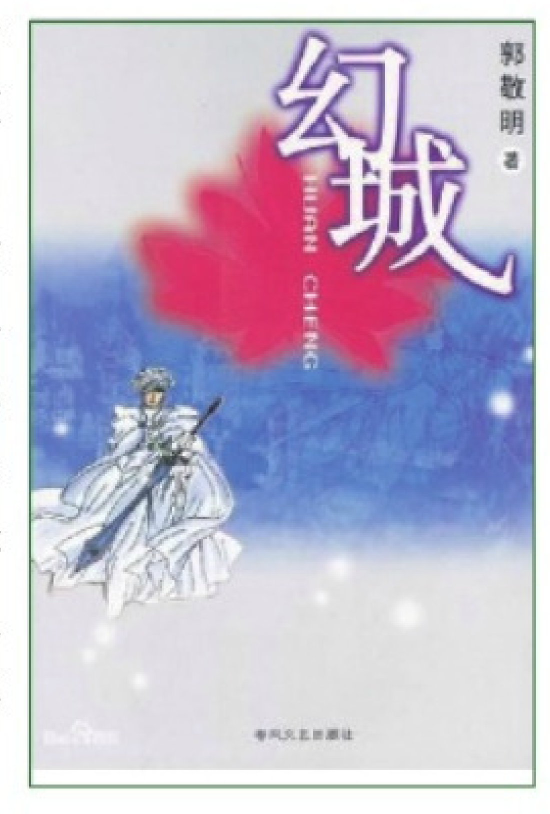
CNNIC报告2012年网游用户增速创新低



2013年1月中旬，中国互联网络信息中心（CNNIC）发布截止2012年12月的第31次中国互联网调查报告。报告显示，截至2012年底,中国网络游戏用户规模达到3.36亿，网民渗透率从2011年的63.2%降至59.5%。用户绝对规模增长1142万，增长率仅为3.5%，再创新低。自2010年开始，受到环境以及游戏行业内部因素影响，网游用户增速一直保持在低位发展。有分析人士指出，这一方面是由于国内网游市场日趋饱和，另一方面则是新兴的网页以及移动端游戏对传统网游市场持续造成冲击造成。虽然网游市场总体走向饱和，但日益细分的市场依然充满机会。

晶合新作

香港智傲将与郭敬明合作开发《幻城》网游



在2012年度中国游戏产业年会上，香港智傲集团董事长施仁毅在红黑蓝论坛发言时表示将与郭敬明合作，将其知名小说《幻城》开发成网游。《幻城》由80后文学写手郭敬明创作，2003年上市，2008年修订再版，曾创造过出色的销售成绩。随着如今网络小说改编网游的风潮正盛，《幻城》也如愿搭上这班车。不过对于改编网游的具体细节，施仁毅并未作过多的透露。

EA《模拟城市5》3月5日发售



据EA官方确认，模拟建设类游戏《模拟城市5》（Sim City 5）将于2013年3月5日登陆Mac及PC平台，玩家已经可以在网上看到游戏的片头预告视频。本作由负责历代游戏的EA Maxis工作室开发，采用全新的3D游戏引擎表现城市。新作游戏将加强社交互动特性，打造属于玩家的特色城市。除实体版本之外，本作游戏还会发布捆绑EA Origin平台的数码版。

接班TERA，韩国网游ASTA 1月首测



由NHN公司运营的韩国动作新游ASTA在1月下旬进行了为期一周的首次邀请测试。ASTA融汇了韩国、中国、日本等亚洲多个国家的文化和传说，塑造了“亚修”和“黄泉”两大阵营，以大规模阵营战和PK吸引玩家。游戏自从在2012年韩国G★（GSTAR）游戏展上亮相之后便消息不断，被玩家看作是NHN旗下大作TERA的继承者。NHN在1月初宣布TERA游戏转入免费运营，标志着TERA游戏生命周期转折点到来，ASTA于同月举行首测，看来官方确有让它接班之意。

晶合快评

你们都读过吗？

■晶合实验室 生铁

要我说，波伏娃小说比萨特写得好多了，例如《名士风流》《人总是要死的》。

《人总是要死的》我买过两本，就是因为爱不释手。

萨特的小说算什么？萨特太自大了。自大并非不好，哲学家需要自大，但小说家则不是。小说家要狡黠，要撒谎。狡黠就不能自我，倘若像当红女星或者哲学家那样自大，那不仅没有狡黠，时间久了甚至会有点傻缺，这傻缺和本身的智商无关。

好的作家，在小说里是成功隐蔽自我的。这里所谓的隐蔽自我，是指，如果他写了一个第一人称的小说，那么外行总会以为是他的自传。这一点，波伏娃做得不错，她也擅长人物对话，这都需要狡黠和撒谎的能力——特别是撒谎的能力。她的小说里没有那么多存在主义语录式的傻乎乎的东西，诸如那种“为什么爱得深就要爱得少？”最后就算小说的内容全都忘记了，这句话却总还是记得。

对《第二性》，老实说，我没看完，我觉得那是令人头疼的著作。阐述社会学观点的著作，是最容易暴露作者软肋的东西。这软肋不是写作能力的软肋，而是作者实际上最惧怕的是什么，最不愿面对的是什么，这些都一览无余。波伏娃成功做到了这点，在《第二性》里，我看到一个失败的、迷失的女人。

她比她的伴侣写得好。但如果不是因为她的伴侣，她就不会有现在那么出名——当然，我也不是说她不会出名。

所以，有时这个世界更需要鲜明的个性，更需要语录家。一个珠圆玉润、中规中矩的作家，总归不是很引人注目。

游戏也是一样。沙盘类的游戏，自从《侠盗猎车手2》统治这个世界后，其他游戏就只能通过风格上的独出心裁来和它分一杯羹。好在很多游戏做得还不错。就我玩过的一些沙盘游戏来看，《黑道圣徒3》（Saint Row 3）是绝对值得一玩的，它解决了一部分《侠盗猎车手》系列功成名就后的某些坏毛病——比如太过煞有介事的拟真，而使游戏的某些地方叫人感觉很不耐烦。《黑道圣徒3》则完全是混着来的！从你的房间里下楼再下楼不是很烦吗？OK，那就直接从自家阳台上跳下去吧，中间还可以打开降落伞。还有奔跑、奔跑着像个机器人一样傻傻地在车门边晃一晃，再打开车门拉下司机把车抢走——这样不是很影响节奏吗？那么干脆就在奔跑的过程中直接从前风挡跳进车里！你没看错，是前风挡。至于召唤自己的帮派小弟来一起作战，以及开着直升机在城市里乱扫，那简直就不是个事。

另外还有《黑手党2》，也是我私人很有感情的一款游戏。它营造了大作的感觉，但又不至于使人厌烦，这挺难得的。而它塑造的环境，因为某种陈旧，而使我联想到自己生活的地方，以及上世纪40年代的美国、老派的手枪和冲锋枪……这是多么让人怀旧的情景。

当然，以上提到的所有游戏，都没法和ROCKSTAR自己推出的《荒野大镖客》（Red Dead Redemption）相比，只可惜这个游戏没有PC版。记得第一次玩这个游戏时，我真的有种由衷的感慨，我心里有个声音对我说：只有傻X才会开发游戏的PC版本。


沉默的搜寻者
生铁

这不是我说的话，这是我心里的一个声音说的。我声明我自己无比热爱PC游戏。而且，《杀手47》的最新作我也一定会玩，一看到那么多NPC拥挤在一条路上，我就开心死了。

哦，还有那个2012年最好玩的PC游戏，之一，就是《迈阿密热线》（Hotline Miami）。它的开发者Soderstrom也非常棒，他穷得丁当响，却赞成别人盗版他的游戏，因为他“能理解他们的做法”。当有记者向他抱怨游戏不支持手柄时，他马上回复说：“明天就会支持手柄！”我觉得，一个真的无比热爱PC游戏的人，就会是这样的人。

再说说一个作家吧——威廉·S·毛姆。有人看过他的书吗？又是一个学医出身的作家，他太聪明了。我不喜欢太聪明的作家，这类作家总有问题。就像我非常尊重的纳博科夫，我尊重他的一些小说，喜欢那种只有俄罗斯血统的人才能写就的特殊的糜烂和迷幻的美。

其实纳博科夫和毛姆都有点自卑。侃侃而谈的人，聊起天来无比博学的人，往往如此。他们在某一方面太失败了，导致他们全部的动能转化到另一方面。

纳博科夫更聪明一点，而毛姆实际没那么聪明。他很早就丧失了父母，并且也不是学生中的佼佼者，反而是备受欺凌的倒霉蛋。想想这一切吧！毛姆竟然是以语录闻名于世的作家，从我小时候看的《读者》，到现在的豆瓣，总能看到他说的那些聪明话。想想这一切吧！一个小说家，他怎么能够是一个语录家？

他总想置身事外，点评别人。其实没人能置身事外。聪明人就是不明白这一点。而写小说，需要明白这一点。他是以戏剧先搞出名声，但我却没读过他的一部剧作。我只读过《人生的枷锁》和《刀锋》，正如这两个书名所体现的一样，后者要更好一些，更老练。令我惊讶的是，他从50岁到80岁都还在不停推出大部作品，并且水平并不比年轻时差。要是我没记错，《刀锋》是他70岁的作品。很奇怪的是，我也不觉得老而弥坚是一种好作家的表现。我自己都对自己这个想法感到奇怪，一个作家这么老还在写作，说明他太在乎一些事了。

当然，这也许不适用于别的作家，但可能适用于毛姆吧。

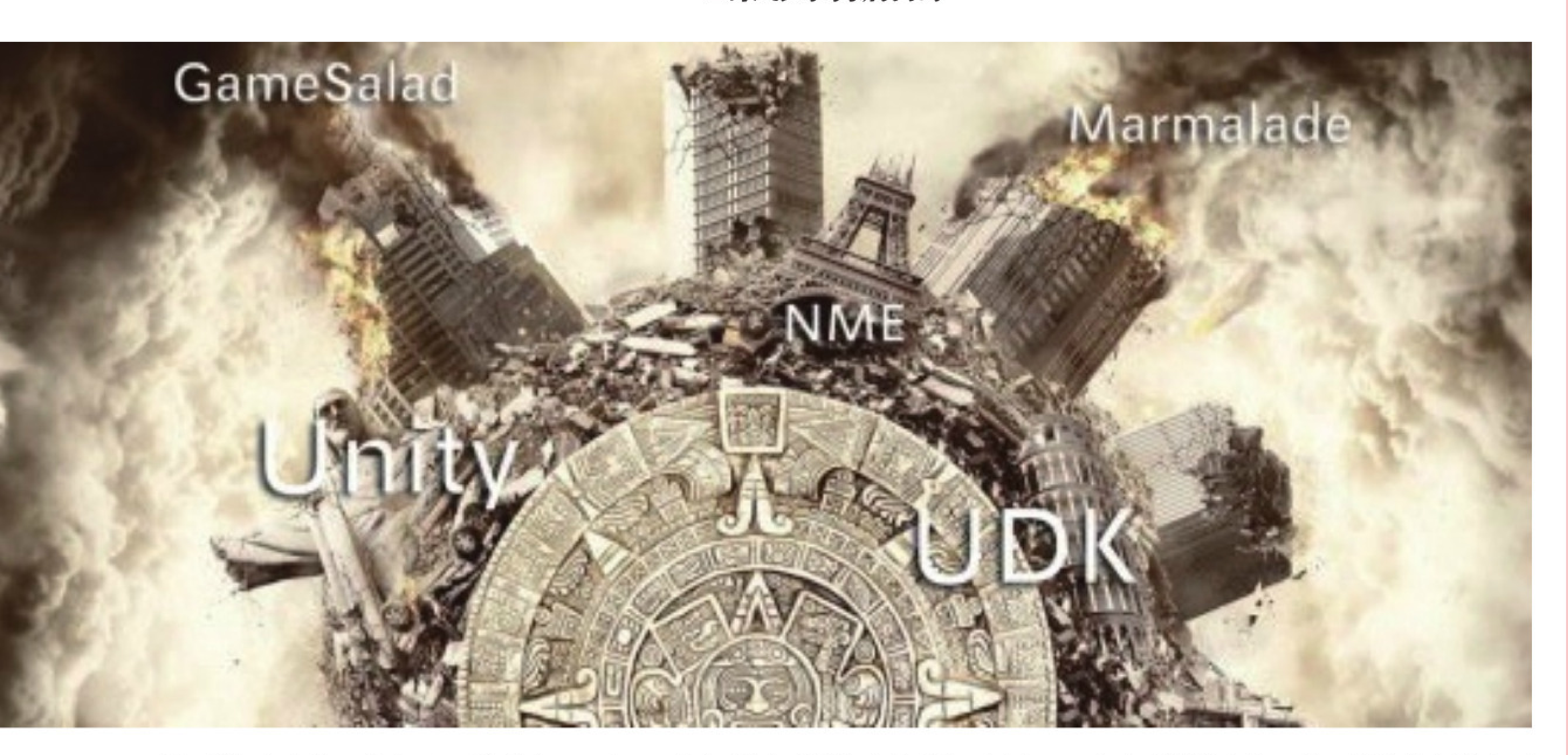
谁知道，又有谁在乎。P

漫画作者：suns

在传统印象里，网页游戏总是画面简陋粗糙的代名词。但年初一款3D画面的页游却打破了这个传统印象，网页游戏何时已经进化至此？就让本文一探始末。

草根游戏发动机
——轻游戏引擎的跨平台之梦

■策划 本刊编辑部



说到游戏引擎，大家最开始联想到可能是那些“硬件杀手”级别的一线大作，比如《孤岛惊魂》系列的Cry Engine，《上古卷轴5》的Creation Engine，《战地3》的“寒霜2”引擎（Frostbite 2 Engine），以及常被拿来放在国产游戏宣传标语上的“虚幻3”引擎（Unreal Engine 3）。这些强大的引擎各有所长，为玩家带来了丰富的游戏体验。引擎本身就代表了一款游戏制作的高投入，让游戏有了冲击3A级大作的资本。在不少玩家的印象中，游戏引擎似乎就是一线大作的专利，和移动端游戏或者网页游戏这种小成本制作的休闲游戏是没有关系的。然而事实上无论是移动端游戏还是网页游戏都需要游戏引擎，而且比一线大作更加需要。玩家们对这些轻游戏引擎感到陌生，实际上是因为轻游戏引擎很少能够像“虚幻3”引擎那样作为一种商业宣传手段站到台前。休闲玩家又有谁会关心自己所玩的游戏用的是什么技术，跑的是多少帧数呢？然而玩家不关心并不意味着引擎不重要，对于轻度游戏的开发者而言，对引擎的选择往往是首当其冲的问题。比起一掷千金的一线大作，轻游戏引擎的性价比往往是开发人员们考虑更多的问题，所以那些小投入甚至是免费版本的轻游戏引擎自然无法成为宣传的手段。轻游戏引擎及其制作方也习惯于远离聚光灯，默默地为自己的理想而坚持。

不过随着近几年移动端与网页游戏在世界范围内的兴起，轻游戏引擎终于有机会从幕后走到台前，渐渐为玩家所认识。许多曾经的玩家由“玩游戏”走向“做游戏”，就是以这些轻游戏引擎作为敲门砖。不要小看如今的轻游戏引擎们，它们麻雀虽小但五脏俱全，虽不能满足好高骛远者的空想，却足以实现脚踏实地者的追求，若能娴熟地驾驭这些没有什么身段的引擎，照样能够四两拨千斤，做出媲美大作的游戏。这一点，从2012年底测试的那款“仙剑”页游中就能窥得一二。

草根引擎是如何炼成的

2013年初，在“仙五前传”发布的同时，还有一款名为《新仙剑奇侠传Online》（以下称“新仙剑OL”）的网页游戏悄悄地进行了首次封测。虽然只是小范围的封闭测试，但这款游戏却在粉丝群中不胫而走，受到了相当程度

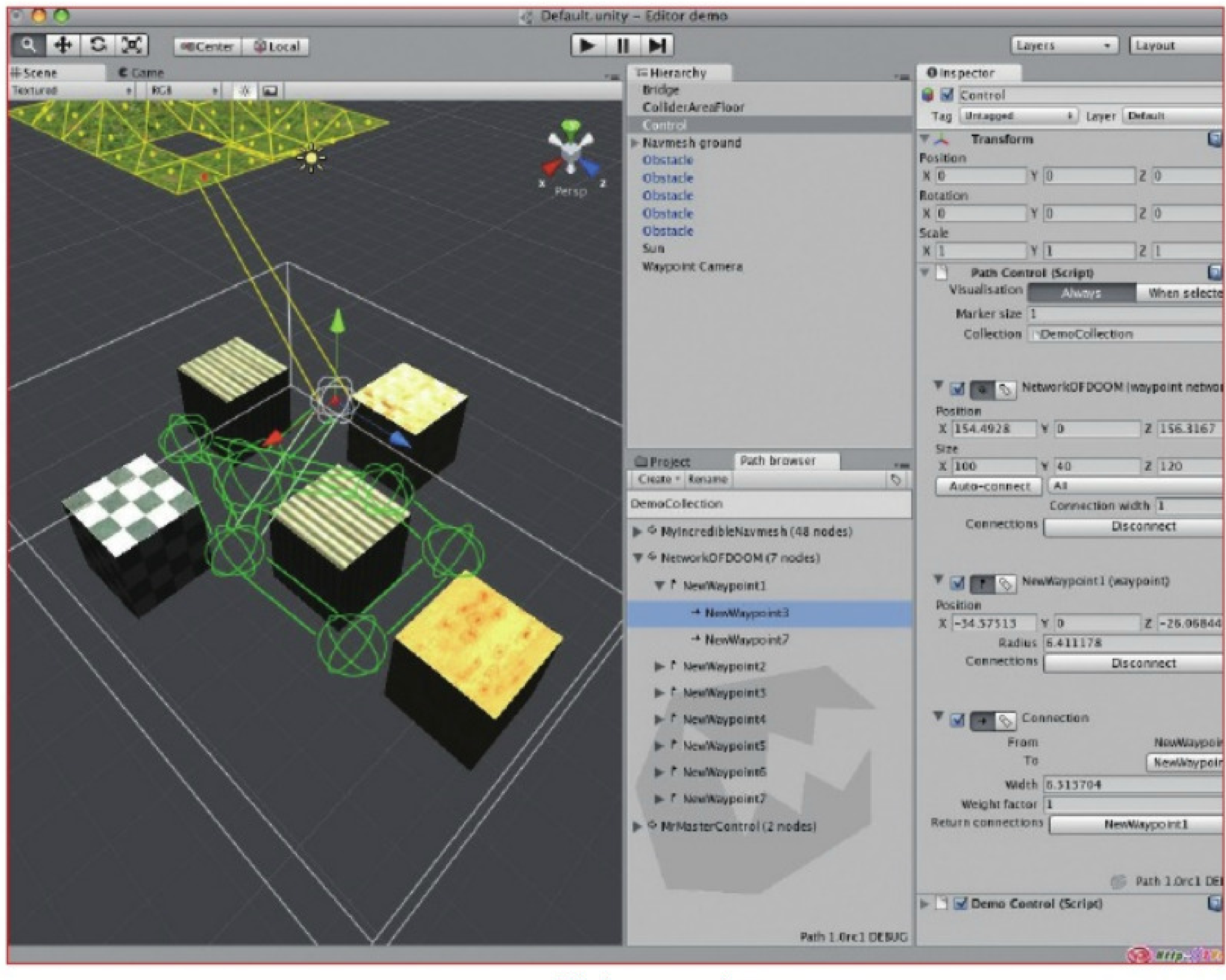
的关注。它之所以会受到关注不仅因为其正式授权的“仙剑”题材，还因为其少见地在网页游戏中启用了3D引擎。此前，玩家对网页游戏的印象大多停留在简单的图片与文字，无从想像网页游戏如何实现3D效果。然而实际体验游戏之后玩家发现，这次“新仙剑OL”的制作方上海骏梦并没有用宣传视频忽悠玩家，他们的确在浏览器上实现了3D效果。如果说姜云凡、韩菱纱的3D形象是在单机游戏中已经领略过，那么以3D模型示人的李逍遥、赵灵儿则可说很有新鲜感。不仅是人物形象，连初代“仙剑”的经典场景，从仙灵岛偷窥灵儿入浴，到苏州城月如比武招亲等桥段都进行了3D化的重新演绎。制作方煞费苦心打的这张怀旧温情牌的确很有威力。一款网页游戏最终的目的是给游戏粉丝们提供一个社交平台，在这样的目标指引下，拥有优秀的3D画面总能为游戏增色不少。

可以说，骏梦对“新仙剑OL”这一项目足够重视。“仙剑”的品牌虽然在国内是一块金字招牌，但同时也是一块烫手的山芋，为了将“新仙剑OL”与市面上同质化严重的页游区分开来，骏梦首先在游戏引擎上下工夫，最终挑选了3D引擎来开发这款页游。自2009年骏梦宣布代理游戏以来，直到2012年才首次测试，对平均寿命仅有9个月的国产页游而言，三年的开发周期可不算短。现在游戏正式与玩家见面，抛开页游固有的那套游戏系统不谈，游戏的实际画面的确超出许多玩家的预期，在网络上对游戏画面的评价基本上都还是正面的。对于以2D作品为主的页游而言，3D画面的确让游戏独树一帜，在1月赚足眼球。这画面上的优势显然要归功于这款游戏的引擎。

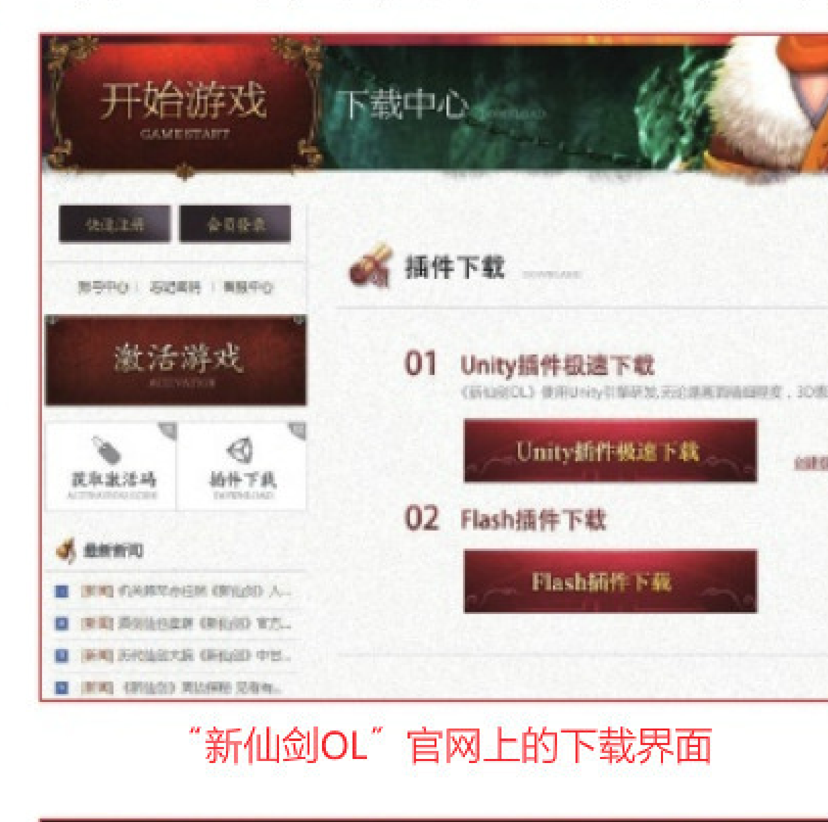
说到游戏引擎，参与过游戏测试的玩家肯定有一个很深的印象，那就是在进行游戏之前必须先下载一个插件（Unity Web Player），安装完插件之后才能正常进入游戏。这个5MB左右的插件就是游戏得以在浏览器端实现3D效果的关键——Unity。即使没有玩到游戏的玩家也可以在游戏的宣传视频中看到Unity的LOGO赫然在目，当然在LOGO的右上角还有一个小小的“3”。没错，Unity的全称是Unity3D（本文Unity所指的并不是Linux系统中的用户界面系统，专指游戏引擎）。“新仙剑OL”能够实现3D效果，靠的就是这款开发软件。作为一款跨平台游戏开发软件，Unity如今光是商业注册用户就已经达到80万，每天都有上万人在使用这款软件开发各平台的游戏，从PC平台到主机平台，从浏览器上的页游到移动端的手游。经过这些年的发展，Unity已经成为一款功能强大的游戏开发利器，然而谁能想到这款功能强大的软件仅仅是从一个弹球游戏开始的呢？

2004年，一群怀揣梦想的荷兰人在阿姆斯特丹捣鼓起一个3D引擎，他们的目标是着手实现当时还很时髦的虚拟现实（Virtual Reality）应用。可惜的是一开始捣鼓出来的引擎名不见经传，直到一年之后才有人拿这个引擎制作了一款类似《仓鼠球》的Mac平台小游戏GooBall，Unity引擎的游戏之路就这样开始了。由于Unity一开始只支持Mac平台，既没有大公司背景，也没有著名制作人垂青，所以直到2009年Unity2.5支持Windows之前，这款引擎一直默默无闻。2009年发生的两件事情成为Unity的转折点，一是支持Windows平台，二是推出免费版本。借助Windows平台与免费版本，Unity终于开始发力。顺便一说，骏梦就是在2009年购买了Unity引擎用以开发“新仙剑OL”的。那时的Unity还停留在2.0版本，官方也还远没有在中国成立办事处，能够给骏梦的支持很少。

支持Windows只是让Unity走出了原来的低谷，真正让Unity名声鹊起的并不是姗姗来迟的页游，而是自2010年开始发力的移动端游戏。Unity此前多年在Mac环境下积累的经验被完美地转



Unity引擎主界面示意图



“新仙剑OL”官网上的下载界面



GooBall，Unity引擎的第一款游戏

移到对iOS环境的支持上，再加上2010年以来开始支持Android，Unity在不知不觉间成为手机游戏开发的利器，英雄终于有了用武之地。2009年Unity软件的注册人数虽然只有3.5万，但这一数字已经能让它跻身2009年度游戏引擎前5名。到2012年，这一数字已经增长到了80万人，据国外媒体报道，Unity是2012年开发者使用最多的移动游戏引擎，53.1%的开发者在使用这款引擎开发游戏。如今，在苹果的App商店里有超过1500个基于Unity引擎开发的游戏，其中热销的有Shadowgun（《暗影之枪》，MadFinger开发）、Temple Run（《神庙逃亡》，Imangi开发）、Battleheart（《勇者之心》，mika mobile开发），相信其中不少游戏读者都玩到过了。

通过以上的介绍可以看出，Unity引擎如今的主战场乃是移动平台，利用插件支持网页浏览器只不过是它的一个扩展功能。据Unity官方数据透露，在过去的一年里，公司差不多一半的利润来自移动游戏。Unity之所以没有在页游领域取得如同移动端平台一样的成绩，主要原因就在于安装插件这一硬伤，这点在上文介绍“新仙剑OL”时也已经提到。以Unity引擎制作的游戏无法直接在浏览器上运行，必须依赖相应的插件。关于浏览器插件的问题，在许多专题文章中都有论述。在游戏当中增添一个安装插件的步骤多少都增加了出错的几率，不如没有插件的游戏来得稳定自由。如今的浏览器早已不是当年IE一统天下的时代，解决游戏引擎面对不同浏览器的兼容性问题不但给开发商增加成本，也让玩家的体验下降。此前在浏览器中广泛运用的Flash插件就因为有诸多漏洞而广受诟病。而且随着近年来HTML5概念的提出，未来页游的趋势就是无插件。就这一趋势而言，Unity需要安装插件这一点的确有点落伍，所以从严格意义上来说，“新仙剑OL”是支持浏览器运行的微端游戏，而并非原生的网页游戏，这也许算是追求3D效果需要付出的一点代价吧。

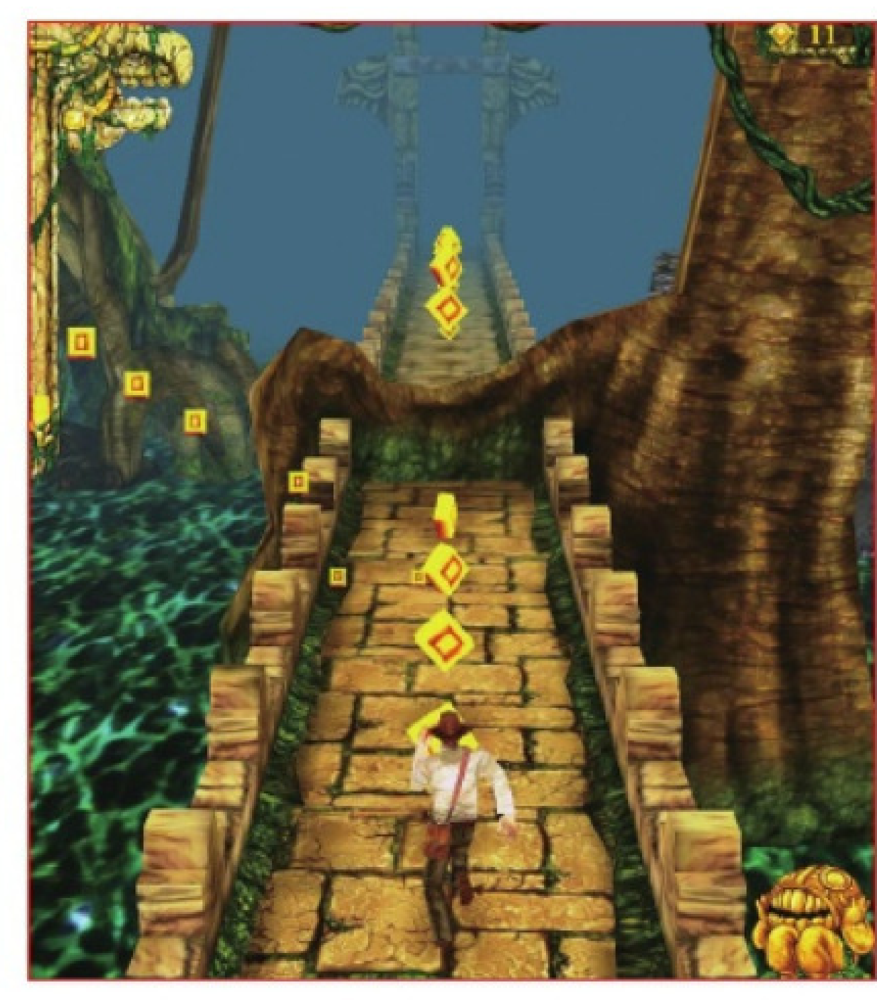
除了插件的问题之外，国内网络与电脑环境也成为阻碍Unity引擎发展的因素之一。Unity既然是一款3D引擎，它所要求的机器配置就势必要高于传统的2D页游，对网速的要求也更高。然而就中国现在的国情来说，在二三线城市无论是玩家的机器配置还是网络环境都并不一定能够支持游戏达到完美的效果。不明就里的休闲玩家只会抱怨“玩个网页游戏都会卡”，却并不考虑自己机器与网络情况。这也是中国许多页游不看好Unity的原因所在。据统计，使用Unity引擎开发游戏最多的国家是韩国。韩国的网速在世界上名列前茅，开发商可以轻松地加载资源而无需考虑到网络瓶颈，而这在中国却显然很不现实。

当然凡事都有两面性，正因为大多数开发商并不看好Unity引擎，结果反而使搭载Unity引擎的游戏在国内页游市场上变得特别醒目，甚至成为了某些媒体眼中“高富帅”的代名词，将Unity引擎捧为普通人用不起的高端引

即使是专门的游戏掌机也难解决续航时间问题，何况手机还要兼顾其他功能。3D引擎只能带着镣铐跳舞。

擎大加渲染。比如腾讯旗下页游《QQ乐团》同样采用这一引擎就被大肆宣扬为“网页版的《劲乐团》”“超越端游的华丽游戏”等等。游戏宣传又进入“月亮总是外国圆”的营销怪圈，连Unity这样平易近人的轻游戏引擎也未能幸免。

实际上Unity引擎从来都没有标榜过自己的高端，一直以来都以草根的形象示人，连他们的总裁David都总是穿得很是非主流参加发布会。即使如今名声远扬，游戏的商业授权版本也不过1500美元，更何况还有相应的免费版本供游戏爱好者自行捣鼓研究。Unity引擎身上许多细节都传递着一种“轻游戏”的信号，这也许就是这款引擎得以成功的秘诀所在。时至今日，创建Unity公司的这批荷兰人也没有去抱任何的大腿，而是靠自己的力量一路走来。在去年的Unite2012大会上，公司总裁David还为使用这一引擎的80万用户勾勒出一个跨平台游戏的未来图景，看起来着实令人向往，只是拦在这条道路上的障碍实在很多。



Temple Run这类跑酷游戏让3D引擎有了用武之地



由腾讯运营的页游《QQ乐团》同样采用Unity引擎制作

借“新仙剑OL”首次测试的机会，大众软件围绕游戏引擎Unity对制作方上海骏梦进行了采访。通过以下的问答，大家或许可以对“新仙剑OL”这款页游以及Unity这款引擎有一个更加全面的认识。

大众软件：首先请向大家简单介绍一下新仙剑OL以及它所采用的全新引擎吧。

骏梦：“新仙剑OL”是由台湾大宇正版授权，“仙剑之父”姚壮宪监制，骏梦游戏研发运营，360游戏中心独家联运的一款双端（网页和客户端）RPG网络游戏。Unity3D是由美国Unity Technologies开发的一个支持轻松创建三维视频游戏、建筑可视化、实时三维动画等类型互动内容的多平台的综合型游戏开发工具，是一个全面整合的专业游戏引擎，其最大的特点是跨平台支持能力。可同时将一款游戏发布至Windows、Mac、Wii、iPhone和Android平台，也可以利用Unity web player插件发布网页游戏，支持Mac和Windows的主流网页浏览器。

大众软件：当初在着手制作“新仙剑OL”的时候是否已经选中用Unity引擎制作这款游戏？

骏梦：“新仙剑OL”是2009年9月立项的，开始就定位为一款全3D网页游戏，而Unity3D在当时是能够实现网页3D技术全球性价比最好的引擎。

大众软件：当初决定使用Unity引擎。主要是看中了它哪方面的优势功能？

骏梦：当初主要看中Unity3D引擎的3D画面表现力。我们当时看了几款国外开发的Unity3D网页游戏，其画面质量足以跟客户端游戏媲美。对玩家而言，只要安装一个很小的插件，不需要下载超大的客户端。我们认为这一定是未来网页游戏开发的趋势，所以决定选用这个引擎。

大众软件：在游戏的制作过程中，Unity引擎开发公司是否给予你们相应的技术支持？如定制插件，解决兼容性问题等等。

骏梦：一开始我们没有指望过Unity公司的技术支持，那时候Unity公司开拓Windows平台才没多久，根本无暇顾及中国市场。而国内也没有这方面的人才，完全靠我们团队自己摸索，其中走了不少弯路。直到产品的第一个演示版本完成之后，我们才邀请Unity公司的高层到公司来，给他们看产品。他们当时就傻眼了。因为就连他们自己也从来没想到，用Unity引擎可以开发出如此惊艳的3D网页游戏。后来Unity公司在他们的全球大会以及许多商务场合，都会拿我们的游戏视频来作为演示样板，他们也一直跟我们保持着密切联系。后来Unity公司在中国设立办事处，我们之间的合作就更密切了，每次版本更新双方都会有交流沟通。

大众软件：除了网页游戏之外，Unity引擎长于手机游戏的开发，目前也有许多手游使用这一引擎。那么骏梦有计划向手机领域发展，开发手游端的“仙剑”游戏吗？





骏梦：没错。实际上，Unity引擎本身是一个手机游戏开发引擎，并不是专业的网页游戏开发引擎。我们“新仙剑OL”肯定会推出手机版。

大众软件：在开发手游时，Unity引擎是否比别的引擎更有优势，平台移植是否更为方便？

骏梦：没错。Unity引擎的最大优势，就是一个引擎能够支持多种平台，涵盖PC、Web、iOS、Android、PS3、XBOX360、Wii等等，虽然不能做到完全兼容，但移植起来相对容易。

大众软件：在2012年的11月底，Unity公司发布了最新的Unity4.0引擎。骏梦将来会使用这个新的引擎继续开发游戏吗？

骏梦：我们目前还是希望能借“新仙剑OL”这款产品来更好地摸熟手中的Unity引擎。实际上“新仙剑OL”的开发引擎已经升级到了4.0，未来肯定还是会继续在此基础上开发新产品。

大众软件：骏梦很早就宣布获得了另一部著名作品《秦时明月》的游戏改编权。现在能否透露一下这款改编游戏的进度情况？这款游戏也会采用Unity引擎开发吗？

骏梦：《秦时明月》现在正在紧急开发中，预计将于今年2季度推出社交版，3季度推出网页版，同时还将推出《秦时明月3D》电影。这款游戏不会采用Unity引擎开发，而是使用Flash3D技术。

游戏跨平台难在何处?

游戏跨平台的话题很早就被人提出，然而却一直停留在纸上谈兵的阶段。一款游戏若能同时在各种不同的平台中运行，对玩家来说显然是好事，对游戏的开发者而言也不是坏事。Unity引擎现在最大的优势就是几乎做到了全平台制霸。公司总裁David在此基础上提出了许多很有吸引力的计划。名为Union的游戏移植计划便是其中之一。这个计划的主要内容就是将某一平台的Unity引擎游戏方便快捷地移植到其他平台之上。Unity引擎本身支持多平台使它的移植更快速、更高效。这就和XBOX360游戏往往比PS3游戏更有可能移植PC平台的道理一样。当然，按照David的设想，不同平台游戏之间的移植只是Unity走出的第一步，引擎的最终目标是打通各游戏平台，让同一款游戏在各平台之间实现无缝兼容。也许在将来的某一天，用Unity引擎开发的游戏可以做到无需移植便在不同的游戏平台上运行，对玩家而言，这无疑是一个美好的未来。

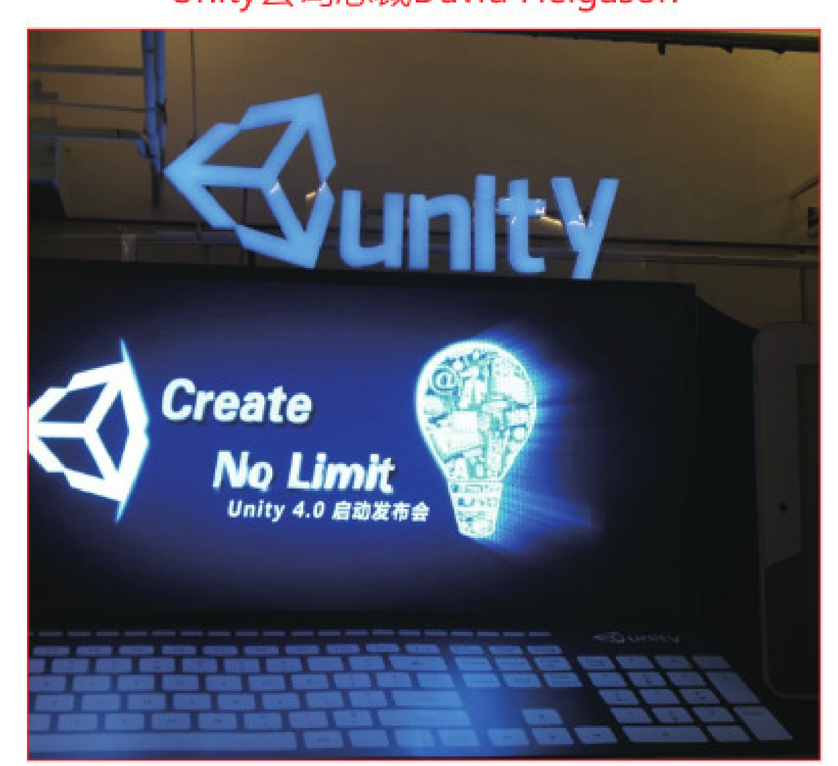
然而美好的未来现在却还是一张画出来的大饼，连香味都还闻不到。首当其冲的问题就是花样繁多的硬件与软件。在这里，一位开发移动游戏的程序员为我们讲述了游戏面对不同软硬件环境时的苦恼。“开发移动平台游戏和开发PC游戏有许多不同的地方。移动平台有很多的限制，可以说是带着镣铐跳舞。”他说，“其中最粗的两条铁链就是流量和功率。”据他介绍，现在的手机硬件配置看起来很高，但实际上却是中看不中用。因为手机要面对续航时间这个大问题。一款主流手机如果让它满负荷运转，往往撑不过两个小时，而且手机还会变得很烫。所以在手机游戏开发的时候，许多手机配置单上列出的硬件都是水中月镜中花，只能让买手机的用户看看，游戏开发者却完全不能用那样的硬件标准去开发游戏。许多在PC端简单粗暴的渲染方式都不能用在手机游戏上，那样只会瞬间烧光手机的资源，用光手机的电池。由于3D游戏比2D游戏更加依赖CPU等硬件，所以游戏的优化就显得非常重要，这时候一款引擎的好坏就直接决定游戏优化的效率。“所以我们有时候很羡慕日本的掌机游戏开发商。因为一款掌机发布之后，软硬件环境都是完全固定的，至少不会3个月一变，这就让游戏开发人员可以把重心放在游戏的其他方面，而不用成天操心优化的问题了。”

除了硬件功耗这条枷锁之外，这位程序员还无奈地指出，国内现在的网速与流量收费模式都是阻滞移动端在线游戏进一步发展的不良因素。“比如日本的许多卡牌游戏，在中国都有些水土不服。因为日本手机上网的流量计算方式与我们不一样，他们的网络情况也和中国不同，然而他们的卡牌游戏完全是按照他们国家的网络情况来设计的。这样的游戏照搬到中国自然就不行。现在国内手机还是以单机游戏为主，部分原因就在这里。”当然，流量问题是中国的国情，游戏引擎可以做的也仅只是对游戏优化，尽量减少资源的传输与加载。这些工作都只能由程序员手动来完成。

以上所述的还仅仅是移动平台上的问题，这些问题不是靠一个游戏引擎就能够解决得了的，不过硬件与网络的问题终究会随着技术的进步逐一解决，然而在互联网圈地运动下形成的一个个利益壁垒却不是仅靠玩家的一厢情愿就可以轻松攻破的。比如苹果明令禁止使用第三方支付进行应用内置购买。这一规定直接导致所谓的跨平台游戏在iOS端无法成为现实。类似的情况还常常出现在更为传统的游戏主机上，每款游戏主机都有自己的网络、在线商店与服务器，即使是同一款游戏数据也不可能互通。早些年一款游戏如果轻易移植到其他主机之上，还会被某些玩家视为“叛变”而遭到口诛笔伐。而在中国，类似的事情同样在网络上发生，各大厂商以“开放平台”为名的圈地运动无时不在进行。所谓的开放平台就是手握大量用户的企业（并不一定是游戏企业）搭建一个平台，各游戏与应用开发商可自由入驻平台，并在平台上发布自己的内容，优胜劣汰。在开放平台中，竞争最为残酷的自然是众多一线开发团队，而对于平台运营言而言，却是坐收渔利。国内从人人网到腾讯、盛大，谁都想通过开放平台拓展自己的势力范围。就以上文的“新仙剑OL”为例。仔细浏览这



Unity公司总裁David Helgason



2012年11月28日，Unity4.0版本正式发布

款游戏的简介就能发现“新仙剑OL”除了由骏梦自己的“好好玩”平台运营之外，已经宣布由360游戏平台独家联运。事实上早在2011年的时候，骏梦曾经宣布“新仙剑OL”与百度联运平台达成合作事宜，一年之后联运平台缘何发生了改变?

事实上这个问题的答案不难辨明。在2012年4月，Unity宣布正式在上海设立办事处进军中国，在那时它就宣布将与China Cache和360两家公司进行深入合作。随即在一个月之后，360安全浏览器就宣布无缝对接Unity，实现对Unity引擎游戏的全面支持。也就是说使用360浏览器运行Unity引擎的游戏是不需要下载与安装插件的，经过相应代码优化的360浏览器也能在游戏表现上更稳定一些，这便可以看作是Unity与360合作的具体表现。“新仙剑OL”由原来的百度平台转为360独家代理也便不奇怪了。

开发从选择引擎开始

说了这么多，游戏跨平台看来还只是一个美好的梦想，不是靠一款引擎的支持能够轻易改变的。软硬件等技术方面的问题只是表面上的，问题的关键在于各大公司之间的利益壁垒。在这

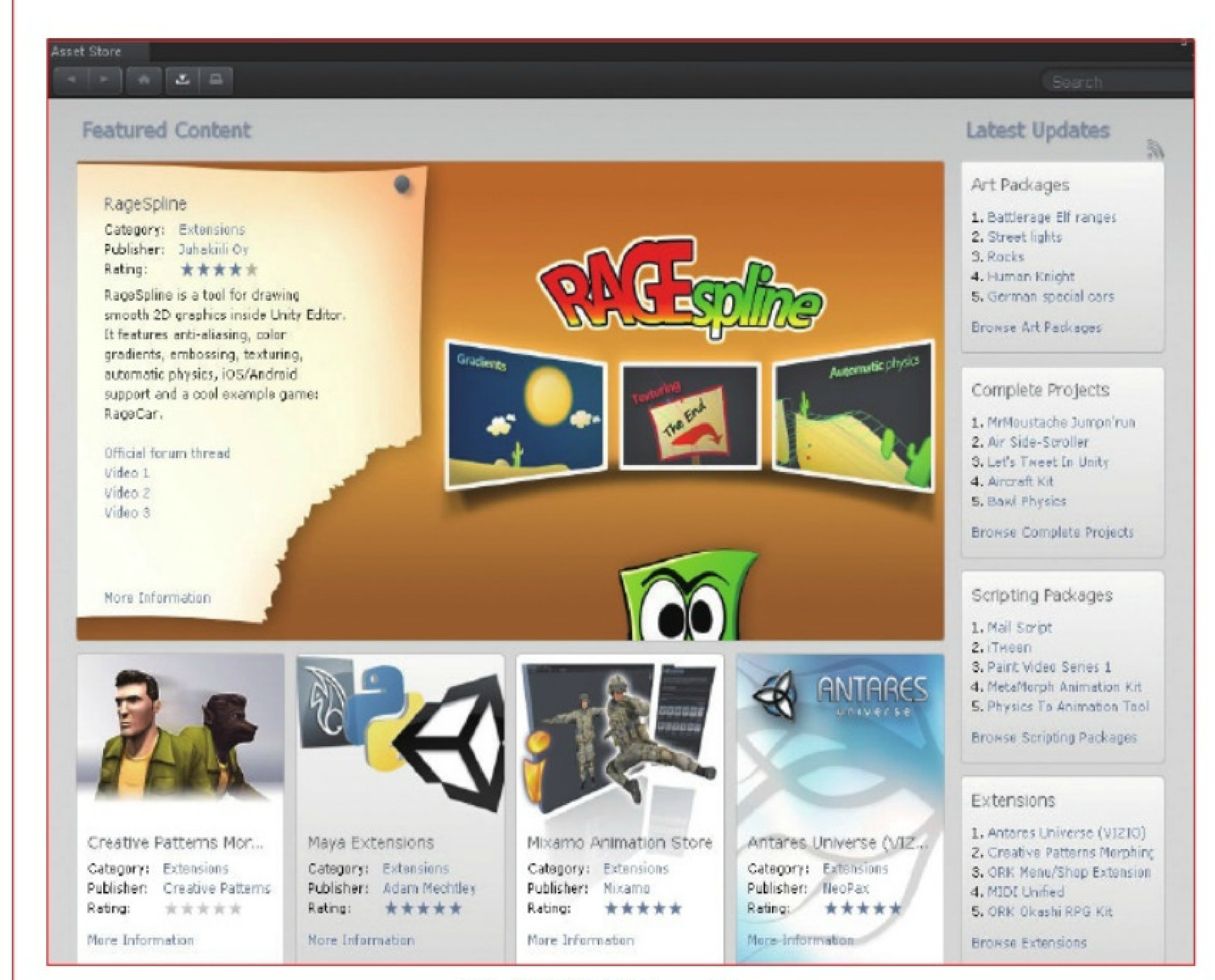
一款好引擎可以帮助玩家实现制作游戏的梦想，而一个资源丰富的素材库则能让游戏开发事半功倍。

方面若无利可图，EA也不必顶着股价大跌三分之一的压力离开Steam自己搭建平台，暴雪也不必死抱自己的战网将新作游戏都开发成在线网游。一线大厂尚且如此，轻游戏之间的竞争无疑更加残酷，丝毫也不“轻”，更何况在中国还有山寨与侵权两大痼疾存在。然而道路艰险并不能成为真正热爱游戏之人止步不前的理由。如果有人要从“玩游戏”进阶步入“做游戏”的行列，选择游戏引擎显然就和打Boss之前选择武器装备一样重要。

网页或者移动端的手机游戏无疑是创业者的最佳选择方向。就以手机游戏开发来说，如今最为流行的引擎除了Unity之外还有3D的“虚幻”（Unreal）引擎与2D的Cocos2D引擎。自从2010年“虚幻”引擎宣布支持iOS以来，就引起了手游开发商的重视。比如Gameloft就在2012年开发了一款“虚幻”引擎游戏《狂野之血》，表现尚可。不过据Gameloft内部员工透露，实际上“虚幻”引擎开发游戏象征意义大于实际意义，只是为了证明游戏公司有实力开发基于这一引擎的游戏。实际上Gameloft重点依然放在自主研发的引擎之上，包括《混沌与秩序OL》等游戏作品都不是使用“虚幻”引擎开发，而是使用自主研发的引擎。据称这一引擎还是由中国的程序员完成，十足的“中国芯”，足以让国人骄傲。而另一款Cocos2D引擎扬名的时间与Unity差不多，都是借手机游戏的东风，这款引擎最大的优势是开源。国内以它开发的游戏最为知名的当属移动端的《捕鱼达人》。这款游戏本身移植于街机，在游戏内容上并没有特别之处，它最重要的贡献无疑是将Cocos2D这个游戏引擎带入了公众的视野。

以上的介绍仅仅是移动端游戏开发的九牛一毛。在网页游戏开发方面，也有比Unity更为专业的各种Flash3D类引擎以及新兴的支持HTML5的游戏引擎。光是罗列这些引擎的名字也足以占上一整页的篇幅。面对如此之多的游戏引擎，如何作出自己的选择，还得结合自身的程序背景与兴趣爱好去选择。Unity相比其他引擎有几个相对优势，其中之一它对多平台的支持（不过不同平台也有不同的授权资费），另一方面就是其资源商店。也就是说即使你没有用Unity做出成品游戏而只是制作了一个资源特效包，也是可以放到Unity的资源商店中出售的，也许第一桶金就这样挣到了。

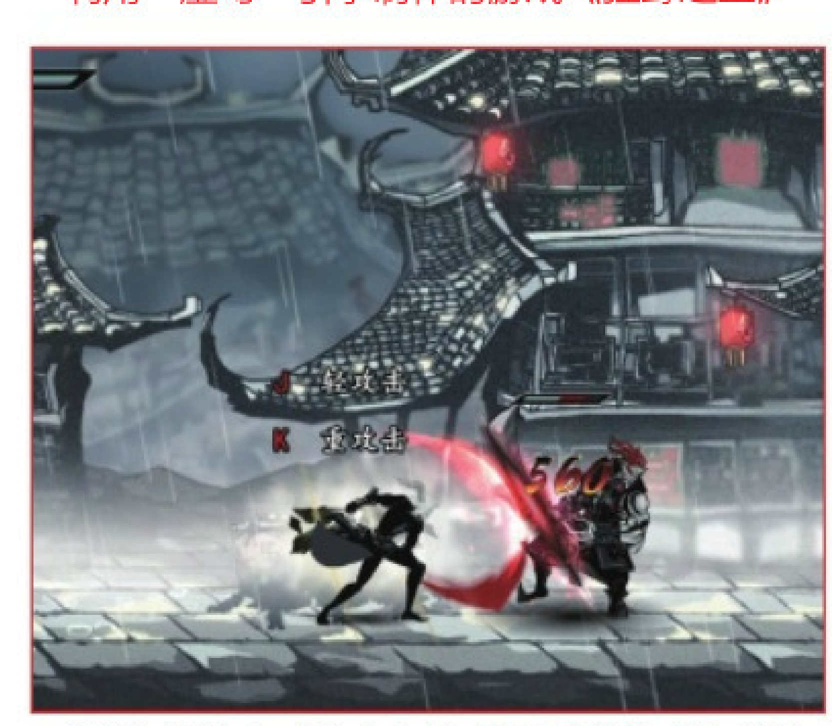
说到这里又让人想到同样于1月正式发布的单机游戏《雨血前传——蜃楼》。说出来也许有人不敢相信，这款风格独特的2D单机游戏便是使用Unity引擎完成开发的。在此前大软对“雨血”制作人梁其伟的访谈中，他也简单谈到了有关游戏引擎的情况。虽然用3D引擎制作2D游戏看起来有点杀鸡用牛刀的感觉，但是Unity丰富的资源商店与Unity公司方面给予的技术支持都让游戏开发变得更有效率。事实上，最初的“雨血”作品是使用RPG Maker这款同人软件制作的，由于受到开发环境的制约，初代“雨血”只能使用回合制进行游戏。如今“雨血前传”将战斗系统转换为即时动作，则仰赖于新游戏引擎的功能。“雨血前传”成功的例子对有志于游戏开发的年轻人来说无疑是一个鼓舞。只要拥有一颗热爱游戏的心，哪怕从RPG Maker这样的软件起步，也可以通向成功。《去月球》《废都物语》等等作品都是拥有灵魂的优秀游戏。说到底，游戏引擎终究只是一种工具，真正改变世界的，是制作人心中的那团星火。



Unity的在线商店Asset Store



利用“虚幻”引擎制作的游戏《狂野之血》



“雨血前传”成功由回合制RPG进化成为动作游戏

千年一梦轩辕剑 国乐雅韵飘华夏

——漫谈“轩辕剑”系列音乐

■湖北 云水禅心

中国传统文化的保护是当下一个热门话题，现在很多有识之士都倡导要保护和发扬传统文化，在很多领域也都出现了一些展现传统文化的品牌。而在游戏领域，也有着一个弘扬中国传统文化的品牌——“轩辕剑”。该系列从诞生至今，就着重于体现我国古代文明的瑰丽，有对墨家思想的探讨，也有对三国文化的另类解读。而游戏中的水墨化图像和场景设计上的古代中华文明印记，都是“轩辕剑”系列有别于其他游戏的重要元素。

除了视觉效果之外，听觉方面“轩辕剑”系列在对中国文化的弘扬上也不遑多让。该系列的音乐一直以来都延续着一种古乐的风味，是非常难得的。这主要得益于“轩辕剑”系列的作曲者苏宏章、吴欣睿（毛兽）、曾志豪三人的努力，使得这个系列的音乐几乎成为了一座丰碑。但时代在向前走，单纯的追求古风反而会对音乐的发展成为桎梏，再加上游戏音乐有着自身的特性，所以“轩辕剑”系列音乐中的大多数并不像传统古乐那么高深，而是多多少少吸收了一些现代音乐的元素，令玩家理解起来更为容易，所以深受诸多玩家喜爱也就在情理之中了。

FM音源时代——《轩辕剑》《轩辕剑二》《轩辕剑二外传——枫之舞》

作为“轩辕剑”系列的最初三作，在DOS年代获得了无数赞誉，作曲者苏宏章采用当时最流行的FM音源为这三款作品打造的音乐堪称经典，并且奠定了系列音乐风格的基础，即在当时流行的游戏音乐风格和形式的基础上充分融入了中国古代音乐的元素。

不过遗憾的是，这三款作品后，他便离开了大宇公司，也不再参与游戏配乐，“轩辕剑”系列后来作品的音乐基本都是吴欣睿和曾志豪二人打造的。


吴欣睿（毛兽）


曾志豪

“轩辕剑”系列最初三款作品有许多经典曲目，后来的作曲者之一吴欣睿将这些名曲进行重新编曲收录在了《轩辕剑黄金纪念版CD》专辑中。之后吴欣睿也一再选取一些名作进行混音然后用到游戏中。而这些作品尤以《轩辕剑二》中出现得最多，一首《神魔

流转》，揭开了神魔之间不断争斗的序幕，曲子虽然不长，但是历史沧桑感尽在其中；一首《修罗界》，便成为了“轩辕剑”系列中最有名的战斗音乐；一曲《墨者奔驰》，以古琴、琵琶等乐器的音色描绘出了华夏神州青山秀水、大地苍茫的幽静意境，又以二胡和笛箫的音色描绘出了一派田园风光。

黄金时代——《轩辕剑三——云和山的彼端》《天之痕》

欧亚大陆风情

——《轩辕剑三——云和山的彼端》

由于《轩辕剑三——云和山的彼端》充分展现了欧亚大陆各国的民族风情，因此该作的音乐方面也是多姿多彩，这也是该系列的剧情和音乐唯一一次涉及到中国之外的其他民族和国家，具有特殊的意义，具体来讲，这款游戏的音乐分为三种风格，欧洲、阿拉伯和中国。

欧洲部分以西洋管弦乐为主，吴欣睿参考借鉴了大量的欧洲古典乐，所以像《修道院》《魔鬼的赞歌》等曲子都吸收借鉴了西方宗教音乐中的唱诗班元素，和游戏中撒旦相关的情境搭配得相当好。《水都威尼斯》借鉴了吉他名曲《阿尔罕布拉宫的回忆》，主旋律的吉他变奏版《法兰克王国的回忆》在旋律方面一定程度上模仿借鉴了著名电影《猎鹿人》主题曲，这些也都是西方音乐元素的体现。

阿拉伯部分则在西洋管弦乐的基础上加入了很多阿拉伯民族音乐的特色，例如代表阿拉伯民族音乐色彩的拨弦乐器乌德琴就经常出现。

京剧音乐元素是中国部分的亮点所在，战斗音乐《中国战斗曲》用到了京胡、京二胡、三弦、锣、铙钹等京剧乐器来诠释，《怡春院》《黄雷的书房》《花鼓隆咚洛阳城》等曲中也都不同程度地用到了京剧乐器。

三人的时光

——《轩辕剑三外传——天之痕》

《天之痕》的主旋律可能是整个“轩辕剑”系列中传播最广、知名度最高的，陈靖仇的主题曲《陈靖仇》《陈靖仇Ⅱ》、主角三人短暂欢聚时的《三个人的时光》、迷宫音乐《大雁岭》等都采用了这个旋律，只在编曲和配器方面有所变化。但这不免引起了一些玩家的非议，这种将主题曲反复改编使用的手法被称之为“阳光普照法”：将主题曲旋律重复编曲反复用在游戏中，使得玩家无论玩到任何阶段，都能被笼罩在主题曲旋律下。这是由Falcom目前的作曲团队Falcom Sound Team JDK的核心人物园田隼人于所提出来的，而“阳光普照法”在游戏界也十分普遍，像“最终幻想”音乐之父植松伸夫等很多游戏音乐人都采用过这种手法。

吴欣睿之所以在为《天之痕》作曲的时候采用了“阳光普照法，”主要是因为在这款游戏中身兼编写剧本和配乐相当重要的职位，没有足够的时间精心打磨考究一些细节，只能采用“阳光普照法”这种相对比较省时省力的作曲方式。除主旋律和改编系列以前作品的老曲外，《天之痕》也有几首不错的原创新曲，例如《魔王砦》这一曲就很好的表现了相关场景的气势，《氐人之国》的女声悲情吟唱手法则在后来的作品中得到了一再延续，《宁诃郡主》这首古筝曲深远幽静的意境，《大隋帝国》一曲体现出来的宏大气势和皇家威严，给予玩家一种非常厚重的历史感，这些曲子都属上乘。



《修罗界》是“轩辕剑”系列最有名的战斗音乐


《墨者奔驰》表现出的意境


西洋管弦乐元素从始至终都频繁出现在《云和山的彼端》中

白银时代——《轩辕剑四——黑龙舞兮云飞扬》《苍之涛》

雅乐肃穆

——《轩辕剑四——黑龙舞兮云飞扬》

在“轩辕剑”系列的所有作品中，在音乐上引起争议最大的恐怕就是“轩4”了。从商业角度而言，DOMO的采用雅乐的做法有着极大的风险，雅乐这种显得过于高深和古老的音乐让不少玩家都表示难以理解。但“轩4”虽引起了争议，在客观上却起到了令世人关注传统文化的作用，就这一点而言，DOMO是值得敬佩的。需要说明的是，由于我们所处的社会环境与古代已经发生了天翻地覆的改变，失去了相应的音乐环境和一些传承，因此我们很难再写出和古代一模一样的雅乐。其实“轩4”的音乐也是有创新的，如果抽离了雅乐的这种形式后，我们可以发现，大多数曲子的旋律其实并不像想象中复杂，同时和声方面也依然有很多的现代音乐特征。

悲情孤寂——《苍之涛》

由于“轩4”采用雅乐的形式引起的争议实在太大，所以《苍之涛》重新回到了以前的音乐形式，音乐整体风格上比较悲伤，与“轩辕剑”系列其他作品的音乐有很大的不同。像主题曲《苍之涛——主旋律》就蕴藏着一种千年孤


《轩辕剑四》因为采用了雅乐的形式而引起了很大的争议



《苍之涛》的音乐体现出很强的悲情孤寂之感


《逆战》是《苍之涛》中最有名的战斗音乐

寂之感，《若知此身在梦中》《遥远的呼唤》等诸多曲子均是此类风格，通过悲情的女声呼唤和旋律来营造一种深触心底的伤痛感。

曾志豪在经历了前面几款作品的历练之后，对战斗音乐的把握越发娴熟，本作中他的几首战斗音乐无一不是精品，《暗黑意志》的无调性体现出强大的威压感，《死斗》中曲调的高低起伏变化将那种死里求生的紧张感渲染得淋漓尽致，素质最高、广为流传的《逆战》一曲在游戏末尾主角等人对阵七曜使者时候出现，激烈昂扬的快节奏之下，紧张而生动的旋律如同山泉一般喷涌而出，曲中表达紧张、刺激、兴奋等多种情绪。本作大多数曲子都显悲情，这首曲子却颇为另类和突出，无怪乎该曲大受欢迎。

新时代——《轩辕剑五——一剑凌云山海情》《汉之云》《云之遥》

到了新时代的这几款作品，音乐的进步之处在于音源的进化、音乐的现代化、流行歌曲的出现、民俗化音乐的倾向等几处。

由于游戏音乐的特殊性，很多游戏音乐都是通过电子合成器制作出来的，而音源则决定了音乐效果的好坏，“轩辕剑”系列的音源一直以来都相当出色，而到了新时代，吴欣睿和曾志豪所用的音源库很明显有了强化，音色的实感提高了不少，比起以前要更为真实，再就是增加了很多新的音色，例如丝竹音色、管弦乐、电子摇滚乐等。

到了新时代这三作中，很多曲子不再严格遵守中国古乐“宫、商、角、徵、羽”的五音规则，乐器方面也大量采用了西洋管弦乐，表现得最突出的是《汉之云》，该作中《剑之旅》和《大汉的尖兵》采用了比较纯正的管弦乐来演绎，让人耳目一新。而《剑之旅Ⅱ》则是相当“离经叛道”，不仅旋律相当现代化，还采用了中国民乐加电子摇滚乐的形式来诠释。随着时代的发展，如果我们一味拘泥于中国民族音乐和古乐的死板设定，“轩辕剑”系列的音乐恐怕永远都无法出现突破，吴欣睿和曾志豪的这些做法是比较符合时代潮流的，在日本和欧美的游戏音乐领域，多种类型和手法的混杂早已经成为了一种趋势，像著名的《胧村正》这款游戏的音乐就融合了西洋管弦乐、电子摇滚乐、日本和乐乃至于梵音等多种音乐形式，并且大受好评。

“轩辕剑”系列在《云之遥》之前一直没出现过流行歌曲，这或许是因为该系列以往始终坚持古风之故。《云之遥》改变了这一点，除了主题歌《泪狂奔》之外，还有《美人肩》《兵马乱》《我不怕痛》三首。在风格方面也是以中国风为特色，与游戏整体风格上并不冲突。

《轩辕剑五》的很多曲子都有借鉴一些民间小调和民俗化音乐的痕迹，旋律和节奏的轻快活泼、精致玲珑，并且大量采用了丝竹、笛箫的音色，例如游戏原声中《亘古的思念》《陆承轩》《青龙国》这三首曲子都有丝竹版，而《奇肱国》《周侥国》《神丁奇巧》等也体现了中国少数民族音乐的一些特点，尤其是《奇肱国》一曲颇有令听者置身于云贵少数民族聚集之地的奇妙感觉。

“轩辕剑”系列的音乐已经成为了一种独特的文化和现象，其水准和素质和独特的中国古韵古风之感让其并不逊色于国外任何游戏大作配乐，而随着《轩辕剑六》的公布，我们将再次拥有聆听国乐雅韵的机会，此次音乐风格方面有哪些变化和突破，让人无比期待。P


《汉之云》中的管弦乐和真实的管弦乐相差无几


《汉之云》中的《剑之旅II》融合了多种音乐的元素


《轩辕剑五》的音乐表现出民俗风格



萌系客栈迎客到，缤纷人物乐逍遥

■晶合实验室 Joker

2012年末，一款网页游戏随着不大不小的宣传，开始进行试玩测试。很难想象一款页游竟然会先进行一轮删档内测，在如今这种环境下，谁会为了这种游戏进行如此这般的运作？充斥着各种“打一枪就跑的游戏”的页游市场什么时候出现了这种“异端”？不仅如此，你觉得一款页游会成为某个网站的独家代理么？这些都是它，这个名为《仙剑客栈》的家伙。

没错，你不用怀疑，它就叫《仙剑客栈》，你大可把它同2003年的那款模拟经营游戏划等号，因为这回也是北京软星制作，出身正统，并非是“神X道”之类的赝品。当年的《仙剑客栈》凭借其独特的设计和依托于“仙剑”这个金字招牌下的巧妙剧情，在一众模拟经营类的游戏中独树一帜，特色鲜明。呼唤这款作品后续开发的声音也是不绝于耳，而这几年网游市场的持续火爆让北软也坐不住了，早些年就做了《仙剑OL》试水市场，但结果并不尽如人意。随着近些年页游市场逐步成熟，眼看着山寨自己的产品挣得盆满钵满，这能忍？同时，《仙剑客栈》这类以模拟经营为主，佐以各种玩法的游戏本就很适合网页游戏这个载体，因此这款游戏应运而生并不出人意料。

往日的QQ小弹窗提示的新闻和游戏邀请你可能不屑一顾，但有一天这个小弹窗提示你“姚壮宪邀请您一起玩《仙剑客栈》”，这个阵仗你是否就会心动呢？前文提到过《仙剑客栈》是被独家代理的，玩过的不用说，没玩过的看到这里也一定知道这个面子极大的家伙——腾讯的朋友网。没错，北京软星这次的合作对象不是大家熟悉的百游，而是选择了各项实力都高出百游的腾讯。这样本就不缺受众的“仙剑”就有了更大的玩家基础。天时地利人和，在《仙剑客栈》出生时，它的各项条件已



《仙剑客栈》提示的每日玩点



将一个战斗场景以最高评分打穿后，即可对之进行扫荡，能够获得大量的经验、物品、材料等



历代主角都以这种大头娃娃的萌系形象出现



老版的《仙剑客栈》的画风也是走萌系路线



每天可通过完成任务获得很多奖励

然让其他游戏眼热。摆在我们面前唯一的疑惑就是：这款游戏是否有能力掌控和匹配这些环境与条件？

在试玩之后，整个游戏的素质是否能算作人们口中戏谑的“业界良心”也许各有看法，但至少在笔者看来，这款页游版的《仙剑客栈》还不错。

大头1比1，萌得“一脸血”

画面风格最直观展现在玩家面前的东西，在如今的技术实力下，网页游戏的画面能力早已不是早年间“传奇”素质的水平了，如今画面表现力也成为了一款页游是否成功的核心竞争力之一。而《仙剑客栈》选用了一种比较讨巧的方法——人设采用头身比例1比1的超萌系风格，同时整个游戏画面都采用亮色系的卡通风格，显得十分明快，这在吸引轻量级玩家和女性玩家上就有着巨大的优势，试玩过程在“仙剑”的女粉丝中引起了一片叫好声，而像笔者这种纯爷们在面对大头娃娃版的赵灵儿、韩菱纱等历代女主角时也瞬间失去抵抗能力，而且这款游戏的卖萌并非粗糙的简单绘画，明亮色彩的渲染和精细的人物画工，真的是萌得“一脸血”啊混蛋！同时一些场景的设计也非常有趣，比如升级画面中御剑飞行的李逍遥，在拉动升级条幅时各种卖萌动作，时不时还被从空中敲下来，让人忍俊不禁。



每天签到，会有奖励



你可以雇佣各式的小怪物来当你的员工



你可以给手下的角色装备不同武器或法宝来提升他的能力



探险场景的人物安排位置需要你根据属性和战力进行选择，如何取舍直接关系到你整个探险的战斗过程



升级后可以进行的游戏项目也会越来越多


探险的战斗画面也是非常可爱搞笑的

超级大杂烩，历代人物跨越时空大乱斗

头顶着“仙剑”这个金字招牌，不让那些高人气的角色登场简直就是暴殄天物，不同于原版的《仙剑客栈》是让一些小说人物比如韦小宝、楚留香之类的人物乱入李家客栈，新版游戏的另一个卖点就是超越时空的历代“仙剑”人物混合大乱斗，各种恶搞各种混乱，我们能够看到菱纱同逍遥、灵儿一路勇闯将军冢，也能看到李大婶和灵儿姥姥常驻水月宫成为莫逆之交，甚至能够看到龙幽调戏小蛮的奶奶灵儿……在这里不得不提到的是，这个本就是各代角色大乱斗的游戏里，王小虎依旧被大家遗忘了……熟悉仙剑的朋友对“王小虎告诉李逍遥仙岛求药”的桥段一定不会陌生。而这一代同样有这一段剧情，但是王小虎的角色竟然变成了小怪物叶灵，这个二代的男主角竟然被最弱的小怪物抢了戏份，真不愧历代“仙剑”最悲催最没存在感男主角的称号。另外，游戏经典的怪物们也陆续登场，或丑陋或威猛的怪物们统统化身萌系小怪，要么成为你的厨师，要么成为你的护院，各司其职，十分讨喜。

模拟经营加简单冒险，定位明确的休闲游戏

一款游戏自然不能光有这些萌系设定，游戏的设计同样非常重要。经过试玩之后，我们可以很清楚地了解到，这是一款定位很明确的休闲模拟经营游戏。网页游戏是一种收益投入比非常高的游戏类型，甚至一些制作十分粗糙的游戏也能获得不错的回报。坑货太多，这也是让很多人至今都认为网页游戏的目的无非就是“圈钱”的原因。虽然本质上这么说并没有错，但是厂商十分认真地制作了一款能够让人获得乐趣的游戏来“圈钱”，就同那些“捞一笔就闪”的残次品有本质区别。

《仙剑客栈》的制作者是北京软星，作为现任正统“仙剑”系列的开发商，北软对《仙剑客栈》的制作自然也不能马虎。因此我们面前的这款游戏，在游戏设计上还是有着颇多可取之处的。脱胎于老版的《仙剑客栈》，这款


踢馆是与好友互动的一种形式，但是你打不过对方设置的护院就会反被抢一笔，比如去踢姚仙的馆就无疑是去给姚仙送钱一样


完成人物拼图就可以在特殊角色栏里招募这些高人气主角们了


游戏的等待界面，有时会有一些游戏的小提示


整个游戏画面都显得非常温馨可爱

游戏保留并改进了老版中的一些系统，同时加入了自己的一些内容。从布置店面、研究菜谱到出门历险、完成任务、获得材料的过程都有所不同，同时随着剧情的推进，你能够控制的“仙剑”人物也越来越多，如何根据自身属性安排出阵角色，如何雇佣到更高级更好的小怪物当你的“员工”，如何能够让你的客栈正常运营，也是需要动一番脑筋的。一些小游戏的购置、同其他人的交互上都做得不错。

相对合理的收费方式

游戏不仅是作品，更是一件商品，能否盈利，如何盈利早已不是一个不好谈的事情。

整个试玩过程中据笔者观察，《仙剑客栈》依旧采用了现今主流的兑换代币“软星”来购买游戏中物品的方式来盈利。绝大部分道具有游戏金币、游戏声望、游戏代币三种购买方式。同时游戏性质也决定了这款游戏本身也更类似“开心农场”这种更看重花费时间的社交类游戏。时间和金钱的花费比例目前看来是可以达到一个比较平衡的状态的。当然后续会怎么发展则有待继续观察，但至少目前看上去是一款花钱可以让你更容易玩的游戏，但不会成为那种不花钱就无法进行的游戏。

粉丝向的游戏

总的来说，《仙剑客栈》还是一款很明显的粉丝向游戏，但凭借腾讯庞大的受众群体和自己萌到极致的画面风格，也一定会吸引到一批萌系爱好者来玩。2013年1月31号开始正式运营，闲暇之余没事儿的人们，不妨去试试吧。

最后想要告诉各位的就是，姚仙本人也玩，并且在游戏中实力非常强大，千万不要去他的客栈踢馆！


不久前内测结束时官方的停服公告


一些经典怪物也变萌了

苟延残喘于僵尸浩劫之地



腐烂国度

State of Decay

■四川 艳红舟马

必须承认，如今市面上的僵尸题材游戏有层出不穷愈演愈烈之势：进入2013年后首当其冲的热门作品就有Deep Silver出品的《死亡岛——洪流》（Dead Island: Riptide），紧随其后的便是正在由Undead Labs紧锣密鼓进行开发的全新级大作《腐烂国度》（State of Decay）！

《腐烂国度》的开场相当老套：身居美国某处城镇的主角某日一觉醒来后，意外地发现自家住所外面似乎已经看不到正常的活人，取而代之的是大群面目狰狞、在街道上往来逡巡的嗜血僵尸，随时准备捉住主角来大快朵颐一番。祸不单行，玩家很快就发现外界已经彻底同玩家的所在地切断了联系，这意味着在很长的一段时间内主角都得不到来自社会安全机构的援助。这个世界究竟遭遇了什么危机？要怎样才能尽快逃离这个活死人横行的地狱？带着种种疑虑，《腐烂国度》正式拉开了故事的序幕……

僵尸版GTA？

《腐烂国度》最大的亮点在于游戏的架构基于沙盒化的开放世界，并且这项设计的存在意义绝非噱头——按照官方给出的说法，本作提供给玩家的可活动区域相当宽广，其面积约等同现实中的16平方公里。整片区域同时涵盖了偌大的城镇市集和环绕前者的荒郊野岭，只不过拜这场突如其来的生化浩劫所赐，现在整个小镇一片死气沉沉，包括商店和住宅区等在内的大多数建筑物都成了空房，马路上随处可见被遗弃的各种交通工具，除了玩家之外，依旧保持着“活力”的几乎只有大群四下游荡觅食的僵尸。至于原本就不算喧嚣的郊外如今更显阴森诡异，谁也不知道那里潜伏着什么样的可怕威胁。

然而，为了生存，玩家必须积极外出冒险。除了要时刻注意避免成为僵尸的腹中美餐之外，主角还得为自己搜集各种生存必备的消耗性物资，例如食物和武器弹药等等。由此一来，本作开放式的世界观重要性便充分凸显出来：游戏里几乎每一所房屋放置的物品都任由玩家处置，至于那些停放在马路上的无主车辆也可以被玩家随意拿来驾驭，在紧要关头更可以在汹涌攻来的僵尸大军中碾出一条血路逃出生天！



玩家必须主动外出为营地搜集各类生存必需品。需要注意的是，每名角色的负荷是有限的，本作中可没有“无限背包”一类的便捷设定



如果外出冒险遭遇到大群僵尸，切记走为上策

制作：Undead Labs
发行：Microsoft Studios
类型：动作冒险
发售日期：2013年年内
期待值：★★★★

不仅如此，本作中玩家并非独自孤身奋战——随着游戏流程的推进，玩家将会遇到其他幸存者，待玩家成功将这些同处险境的正常人从僵尸大军的包围中解救出来并带回自己的避难营地之后，便可以考虑让他们成为自己的伙伴协力求生。

打造自己的求生团队

总体来讲《腐烂国度》是一款较为“写实”的僵尸题材游戏，最好的例证就是玩家手中包括食物在内的各种物资的都会随着成员的加入和时间的推移逐渐消耗，直接影响到避难营地的坚守期限。而玩家救回的这些幸存者在生死存亡的考验面前自然也少不了共同进退的觉悟，对此制作者采取的做法是赋予这些幸存者不同的技能与特性——比如某位幸存者曾经在军队中服役，适合作为肉盾冲锋在第一线抵御僵尸进攻；如果幸存者的身份是工程师，那就比较擅长修理和制作简易的工具与武器；至于医生出身的幸存者会有哪些专长，想必大家都不难理解——救死扶伤的任务就交给他吧。

另一方面，从救回第一位幸存者开始，玩家就被赋予了轮流控制不同角色的任务：由于Undead Labs为包括主角在内的人物都设定了一个体力系统，倘若玩家操作某位人物的时间过长，该角色就会陷入疲劳状态而无法参与任何行动，此时玩家就得考虑让其进入休息并切换控制另外一名幸存者；再比如，一旦玩家当前选择“附身”的角色不幸死亡，考虑到本作没有复活的概念，系统会立即让玩家扮演其他依然生存的幸存者来继续进行游戏。Undead Labs还透露，这些生死与共的幸存者各自都有不同的背景经历与全语音对白，游戏的完整剧情也正是通过玩家与这些幸存者互动的过程逐渐被揭晓出来。

扩充避难所的规模

在游戏的初始阶段，玩家便拥有一处避难营地用于接纳新的团队成员以及抵御僵尸的进攻。然而，要想让这处营地长久地运作下去，我们不仅需要提供充足的生存物资，营地本身的建设经营也是必须重视的环节。上文提到玩家所救回的幸存者各自都有不同的专长，此时他们便可以各展其能发挥作用：玩家可以对其他幸存者发布一些简单的指令，比如让从事建筑工作的同伴去搭哨塔和路障，委托农夫队友在营地里开辟一块专门种植粮食的天地——当然，这些建设工作的前提是玩家已经准备好了相应的生产材料比如木头和作物种子等等。

到了游戏的中后期阶段，玩家更可以自行挑选中意的地段来建立自己的“分基地”，操作过程就像是在城镇里“清理”出一处临时避难所，以便日后就近在城镇里收集储存一些特定用品例如药物和武器，当然如此一来玩家就得面临更频繁的僵尸袭击；如果玩家在郊外开设新营地，将能收获更充裕的食物，同时来自僵尸的威胁也会变得比较轻松，但弊端便是玩家会很难搞到前面提到的药物和武器等高级物资。

除此以外，玩家本人也不必时刻都亲自冲锋在第一线上搏杀，我们可以直接指派特定的团队成员前往城镇里的超市、枪店等物资储备丰富之地去夺取所需的资源，当然缺乏玩家指挥的小队能否活着把团队急需的物资运输回来，会不会引来一群红眼僵尸都得听天由命。不过根据Undead Labs的消息，最常见的状况往往是10分钟后该成员通过无线电告知玩家自己被大群僵尸团团围困，亟待营地前去救援；而玩家可以选择忽视或者立即起身去搭救——如果你的选择是前者，或许那名成员最终可以大难不死，但从此以后相当长的一段时间内他都不会再听从你的任何命令。然而这还不是最糟糕的情况，在《腐烂国度》里存在一个士气（Morale）系统，此项设定直接决定了营地成员的行动效率与物资消耗速度，而前面提到的“见死不救”行为无疑会对整个团队的士气造成极大的损害。

当然，一旦玩家与其他营地成员闹翻并不见得再无挽回关系的机会，作为弥补，玩家可以通过完成一些与该角色有关的小任务来逐渐使双方的关恢复如初——没错，就是类似RPG里常见的“好感度”系统。

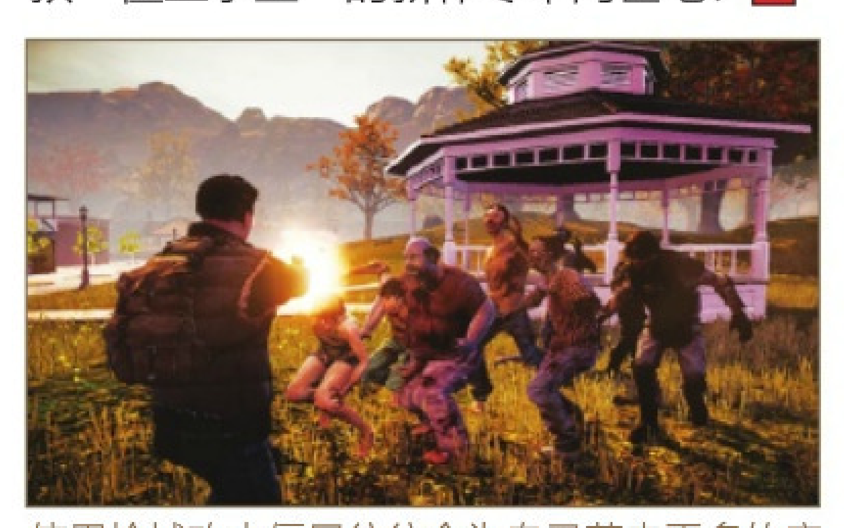
直面僵尸大军

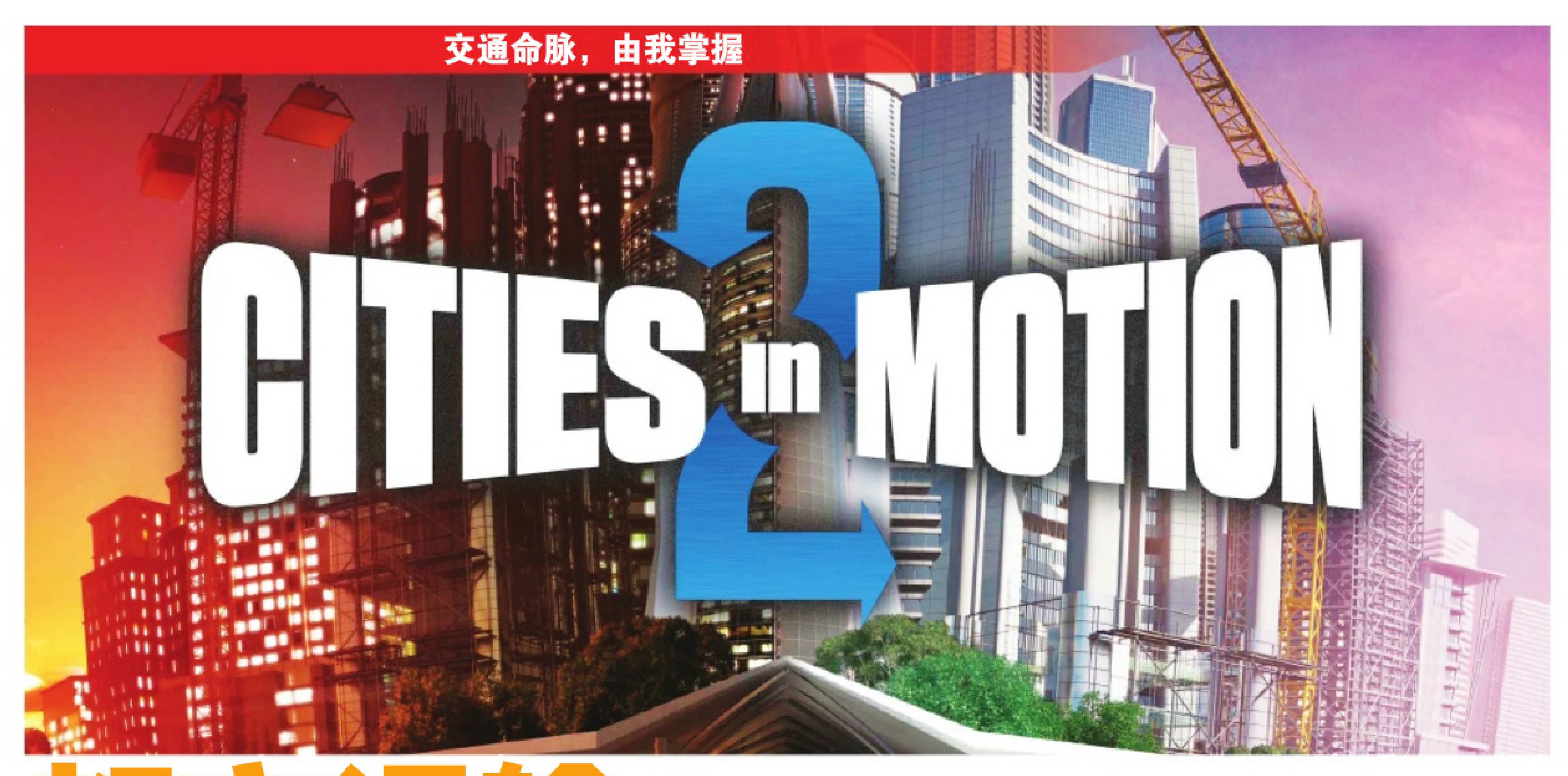
最后，让我们再来看看游戏的战斗系统：在《腐烂国度》里，玩家可以选择的武器包括枪械和各色冷兵器，不同的武器各有其优势与劣势：枪械虽然威力巨大，但需要消耗弹药，并且开枪时产生的轰鸣与火光经常会引来更多的僵尸；至于冷兵器就没有此类顾虑，只是这类武器的杀伤力实在平平；而在Undead Labs此前放出的一段游戏预告中，我们还发现了第三类应对策略——那就是利用一些特定道具，比如鞭炮或烟幕弹暂时引开僵尸群的主力，与此同时玩家则抓紧时间完成自己的任务目标，例如救援其他幸存者或运送营地急需的物资等等。

Undead Labs承诺提供给玩家长度为10～15小时的单人游戏流程，同时多人游戏模式也正处于紧密开发阶段。顺带一提，《腐烂国度》其实只是Undead Labs的问路石，接下来制作组会考虑推出采用类似设计理念但架构更为宏大的僵尸题材MMO作品，就让我们期待这款“僵土求生”的新作尽早问世吧！P


避难营地一览。从截图中玩家可以看到哨塔、农田等设施


这种“入室抢劫”的行动将会是玩家获得生存物资的主要途径


使用枪械攻击僵尸往往会为自己惹来更多的麻烦



都市运输2
Cities in Motion 2

■福建 杰梅因

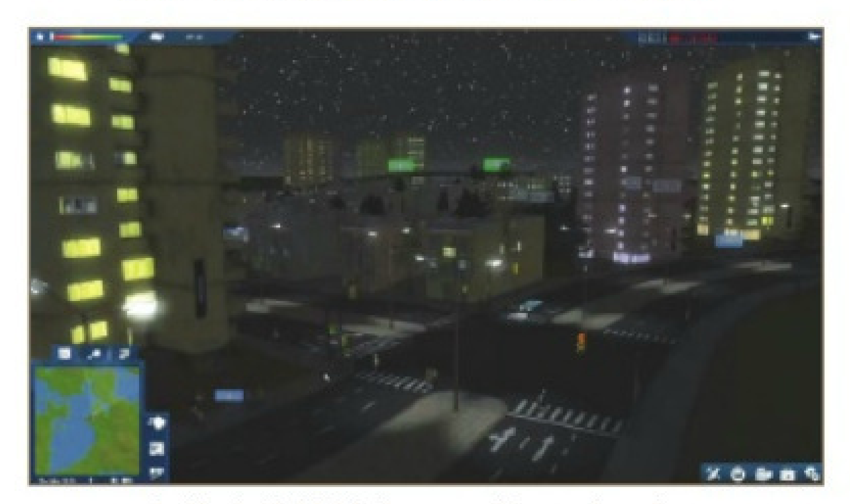
发售于2011年年初的《都市运输》（以下简称CIM）是一款颇受好评的交通模拟经营佳作，游戏以建立畅通无阻的交通系统为目标，在内容和系统上颇具新意与深度，而玩家自制的MOD以及后续发布的DLC更进一步提升了游戏的可玩性。不管是在游戏媒体还是玩家舆论中，CIM都取得了不错的反响，被称为“交通版”的《模拟城市》。对于一款模拟类游戏来说，在当今动作游戏占据主导市场的情形下能有这样的成绩实属可贵，也正因如此，担任CIM制作的巨柱工作室（Colossal Order）才会向玩家公布制作《都市运输2》（以下简称CIM2）的决定。作为对前作架构的继承和扩展，CIM2为玩家们引入了不少崭新的特性，在要求玩家建设高效交通运输网络的同时，以经济实惠的运输方式连接起中产阶层的家庭和办公地点，通过管理运输时刻表处理高峰时期的交通问题。

在CIM2中，玩家们将再次成为充满野心的城市规划师，负责为世界上一些著名城市建立高效、实用且经济的公共运输系统，通过精心改进运输网络的设计来使城市不断繁荣与成长。本作游戏将在2013年第二季度正式发售，并有相对应Windows和MAC平台的两个版本。

更加真实的时间设置

与前作相比，CIM2的一个主要变化就是时间系统的重新设定。在CIM中，制作组利用从1920年开始的整整一个世纪展现了公共交通系统的变迁史，虽然可以让玩家在不同时代的道路、车型和文化潮流等宏观元素上见证城市的变迁，但这样一来游戏在微观层面上的运作时间就会显得很短，居民的出行状况也难以掌握，游戏的任务难度由此变得相当简单，难点集中于建立完善的运输网络。经过前作的考验之后，CIM的玩家都表示需要加入“时刻表”一类的设定，制作组采纳了这个意见，CIM2在时间设置上将更贴近现实——游戏内的1分钟折合现实中的1小时，现实中的24分钟就等同游戏中的1天。如此一来最直接的变化就是出现了昼夜交替和运输流量高峰低谷的变化，在日出日落的循环中模拟出真实城市的交通模式。


根据不同的交通状况调整发车间隔吧


夜幕降临的城市，可以看到星空喔

制作：Colossal Order
发行：Paradox Interactive
类型：模拟经营
发售日期：2013年第二季度
期待值：★★★☆


合理的线路规划是防止拥堵的关键


道路修建不受地形影响

在CIM2中，玩家可以看到城市从白天进入夜晚，观察市民的作息时间并以此来设置车辆时间表，配合CIM2引入的发车间隔和公交信号灯系统，更精确地为乘客打造舒适的交通运输服务。例如，在高峰时段安排巴士每5到10分钟发车一趟，而晚间只需设定为2小时1班车即可。显而易见，最大程度地满足市民们的出行需求才是玩好CIM2的关键。

富有活力的新城镇

CIM2的另一项变化就是游戏中的城市呈现出动态成长的特色，玩家建设的交通网络将直接影响到城市的发展进程。

在前作中，制作组提供给玩家的选项相当有限，大多时候我们只能利用各种运输工具来完成任务，在城市建设方面并没有多少自主权；如今，Collosal Order告诉我们在CIM2中玩家可以建设道路，其中包括多车道和公交专用道。虽然乍看之下似乎与初代游戏差别不大，但我们可以通过设置道路组合来缩短路程并优化交通网络，然后就可以看到居民会在城市中建造房屋，诸如商店、工作场所乃至旅游景点与购物中心等地标式建筑也会依次出现。当我们利用大运量的地铁系统或是巴士运输进一步改善交通状况，或者用通畅的道路连接起大地图上的两处小镇让居民和物资得以流通，在不长的时间内小城镇就可以逐渐发展成为大都会。总之，只要在城市中建设对居民更具吸引力的公共交通系统，相应的基础设施就会随之出现，玩家的声誉也会随之提高，从而会有更多外来者愿意入住我们的城市，由此也就实现了掌控城市动态发展的目标。另外，这种动态的发展不仅会出现在城市边缘地区，在大城市的市中心同样也会上演，我们完全可以看到繁华核心地段随着交通枢纽的变换而产生迁移。

合理实用的线路设施

CIM2的线路规划系统中，最重要的设施便是存车场和车站。只要确定好这两项要素的位置，我们就可以建立起一条崭新的线路。

存车场是CIM2新加入的设定之一，前作游戏中的车辆只会自动出现在地图当中，随着存车场的出现，CIM2的车辆管理将变得更加方便——当我们购买了暂时不使用的车辆之后，完全可以将它们放入存车场以便在需要时进行调拨。玩家放置车站时可以看到标示其吸引力面积的圆圈，在这个范围内的路人会倾向于通过车站搭乘巴士。尽管目前还没有车站等级区分的设定，但制作组表示将会在后续工作中添加相应的内容，等级较高的车站会比普通站点更具吸引力。

在CIM2中想要启用地铁和有轨电车线路的话仍然需要建设轨道，在初期投资商无疑会多一些，但这些交通路线的运载效率也要比常规道路高出不少。地铁的维护费用数额取决于建设的地点和规模，CIM2的地铁站台较前作增加了错开式高架车站和弯曲车站等新设计，地铁类型除了最常见的地下线路之外，还有可放置在地上的地面线和通过桥梁建设的高架线。

丰富的交通工具是CIM系列的一大亮点，不仅有传统的巴士、电车和地铁，甚至连水上巴士和直升机都可以由我们进行调控。诸如银河柏林人、巴甫洛夫677M和伯格斯特龙光亮这些交通史上的经典车型也都得到了真实还原。虽然在目前的宣传视频中我们只看到一种车型，但制作组表示在游戏发布的时候会有足够丰富的车辆品种供玩家选择。

丰富多样的游戏模式

CIM2提供的游戏模式包括战役、自由、沙盒（Sandbox Mode）以及多人模式。其中战役模式与前作一样提供了12个场景，所有已经解锁的内容都可以在自由模式中进行使用，沙盒模式可以让玩家导入自制的地图和MOD，自定义城市的道路、建筑和地形 ，建设具有独特风格的个性化城市。新增加的多人模式无疑是CIM2最大的卖点，虽然制作组还未进行详细的展示，但相信玩家间的对抗合作肯定会让游戏的挑战性和趣味性进一步提高。最后，至截稿为止，制作组发布的宣传视频仅仅是Alpha版的示例，但有官方消息表示正式版的CIM2将采用全新的游戏引擎并提供Unity3D效果。P


红色的高亮建筑就是CIM2新加入的存车场


建造车站时将出现吸引圈，影响范围一目了然

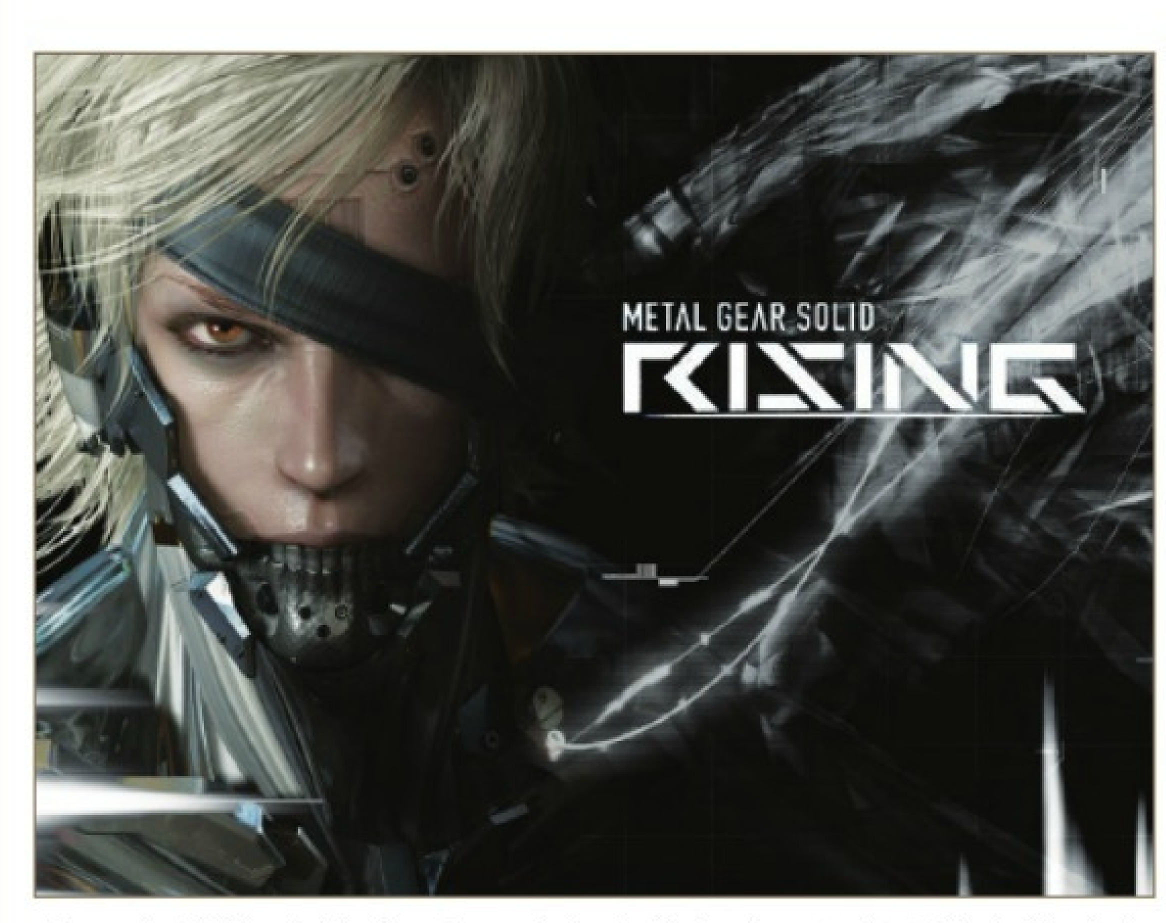

CIM2提供了多样化的地铁站台

当忍者刀取代SOCOM……

合金装备崛起——复仇

Metal Gear Rising：Revengeance

■晶合实验室 坏香橙



“天将降主角大任于小白脸也，必先苦其目中无人之心志，废其眼高手低之节操，断其筋骨，替之以机括；毁其奶油小生之貌，换之以铁齿钢牙之颜。正所谓无折腾不转正，不脱胎换骨不予主角之任是也”——综上所述，经过如此这般惨无人道的改造之后，“合金装备”系列最著名的小白脸雷电同志终于扬眉吐气地摆脱了系列男一号斯内克的阴影，顺利成为了《合金装备崛起——复仇》的主角。作为一款理论上应该算作系列外传的外包游戏新作，《合金装备崛起——复仇》拥有大量极尽夸张炫目之能事同时完全无视基本物理学定律的动作演出画面，诸如刀切导弹、刀挡巨刃乃至刀斩各路牛鬼蛇神杂兵Boss的桥段在这里可谓应有尽有，至于系列正传不可或缺的哲学思想探讨内容，在这部游戏中恐怕只剩下了针对“笔利于剑”论点的直观探讨而已。无论如何，当我们看到这个面目狰狞的半机械小白脸在新金属风格的BGM伴奏中挥舞利刃大杀八方的时候，整部游戏的基调相信大多数朋友已经了然于胸。倘若你对这种“怒斩万物”的游戏风格产生了浓厚的兴趣，那么抓紧时间用《水果忍者》来熟悉一下操作似乎是个好主意——怎么样，你的意向如何？P

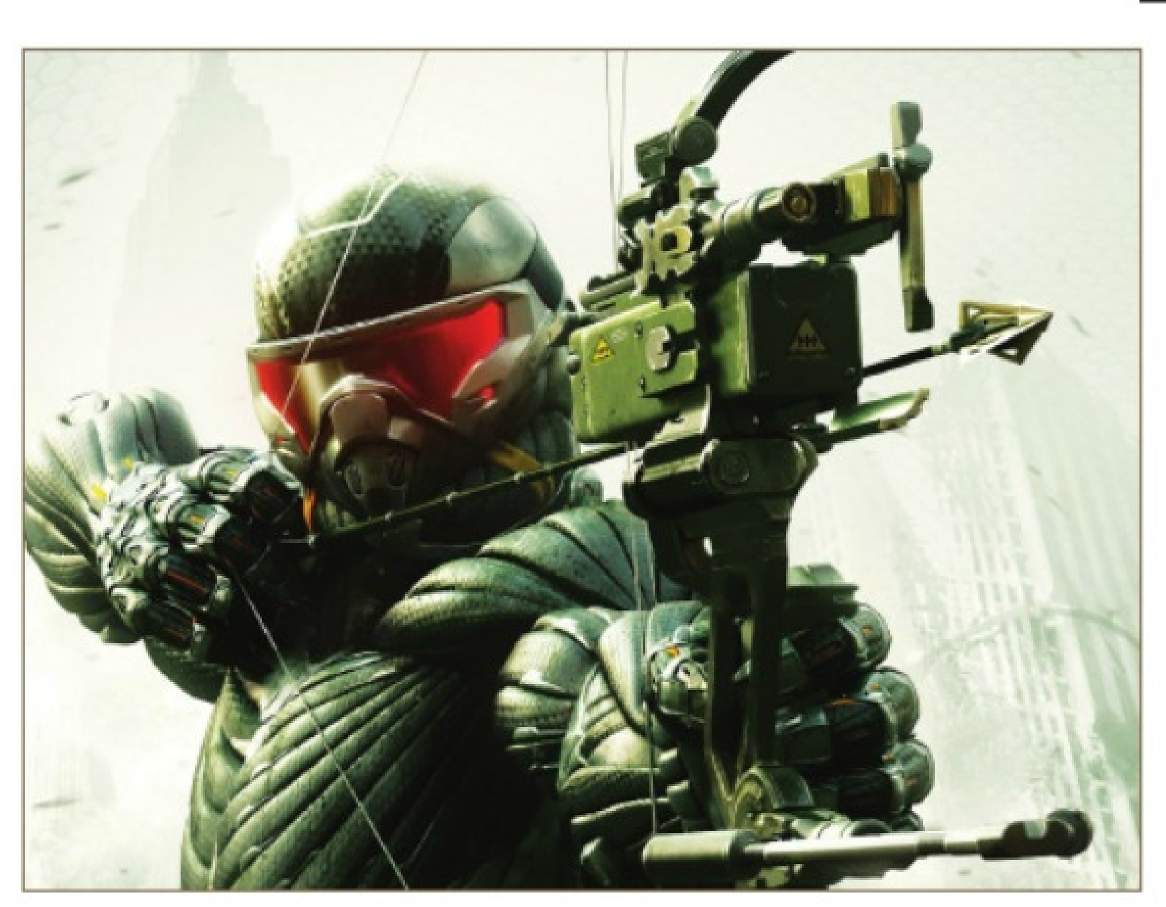
制作：Platinum Games
发行：KONAMI
类型：动作
发售日期：2013年2月21日
期待度：★★★★

硬件杀手重出江湖?

孤岛危机3

Crysis 3

■晶合实验室 坏香橙



在同为“Cry字头”的“孤岛惊魂（Far Cry）”系列推出新作不久，经历过广受瞩目的测试之后，肩负着“新一代硬件杀手”重任的《孤岛危机3》终于向我们亮出了金字招牌。在这款新作当中，系列游戏的招牌纳米战斗服自然不会缺席，更为完善的系统让装备着这件神奇装甲的玩家可以使用更丰富的装备与技能来展开猎杀，同时，强大的游戏引擎也使得整个轰杀过程显得更加引人入胜——前提是你愿意再次砸下血本来对硬件进行升级。除了“更华丽的游戏画面”与“更高端的推荐硬件配置列表”之外，《孤岛危机3》的另一项重要卖点便是多人游戏模式——想要驾驶拥有正宗外星科技产权的“信标（Pringer）”机甲载具用所向披靡的火力横扫敌人吗？请用C4炸药将其瘫痪然后据为己有！对家那台耀武扬威的“信标”机甲让你的队伍抬不起头来？请用加强跳跃对盘踞其上的驾驶员发动垂直打击并反客为主展开逆袭！想要体验一把“铁血战士”的隐身狩猎？想要尝试一下兰博的弓箭狙杀？请认准《孤岛危机3》多人游戏中的“猎杀模式（Hunt Mode）”！无论如何，在栩栩如生丛林密布的纽约市中展开生死搏杀，这种奇妙的体验便是《孤岛危机3》赐予我们的最大福利，让我们一起来期待这款“显卡危机”新作正式登场吧！P

制作：Crytek
发行：Electronic Arts
类型：第一人称射击
发售日期：2013年2月21日
期待度：★★★★☆


ASSASSIN'S
CREED III
诸事皆虚，诸法皆允
《刺客信条Ⅲ》专题解读
■ 策划 本刊编辑部



秩序、自由、平衡——“阿萨辛”的新纪元

告别了漫长的艾吉奥（Ezio）三部曲，告别了冷兵器同盔甲之间的碰撞，《刺客信条Ⅲ》（以下简称AC3）以人类文明下一个篇章的序曲——美国独立战争为背景，带领屏幕前的“阿萨辛”们进入了全新的历史纪元。

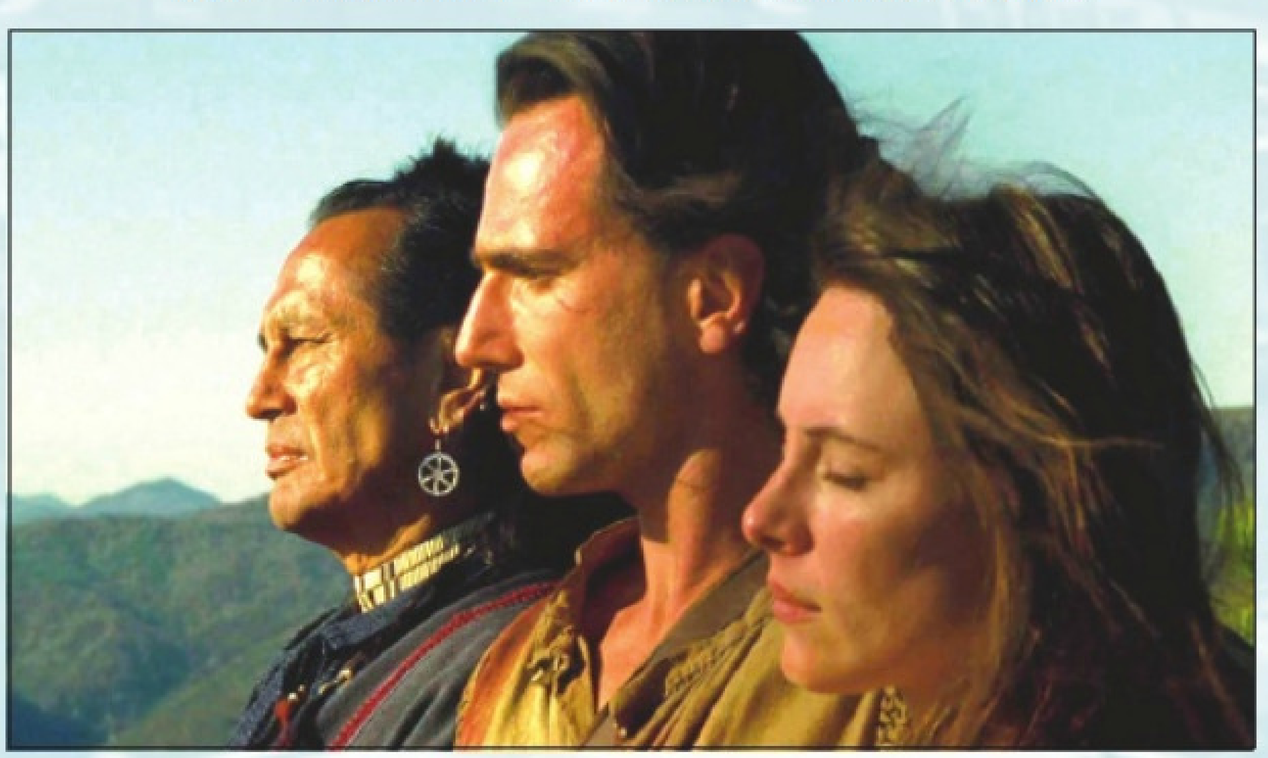
拒绝“二分法”

前几款AC3对圣殿骑士团和刺客组织的描述，完全基于非黑即白，非正义即邪恶的二分法，所以我们看到的一个个“圣殿”都是利欲熏心、嗜血暴力的符号，而且都毫无例外地长着一张极度欠抽的脸。“阿萨辛”阵营中纵然出过导师Al Mualim这样的野心家，主角也会在错误信息的误导之下犯下错误，但在关键时刻总能参透真相，并且迅速拨乱反正。在AC2与之后的两部资料片中（尤其是在《启示录》中），编剧在人物塑造上花了很大的功夫，“好人”艾吉奥也曾经懦弱，也会出现粗心和不该有的冲动，而“坏人”也增加了一些贴金式的描述，比如风度翩翩的外表、坚定的意志，这显然比1代那种用善与恶的标签进行区分的脸谱化要有所进步。然而单纯地将优点和缺点按比例搭配，其实也并不比传统的高大全模式高明到哪里去。

AC3在人物塑造方面给许多老玩家感到不适应的地方，就在于对立双方阵营形象上的变化——与风度翩翩的贵公子艾吉奥相比，印第安部落出生的野孩子康纳（Connor）长大后无论是体形、战斗风格还是脑筋都是一个莽夫，为报仇挺身而出，结果却被满口“弗里登”（Freedom）的土鳖爱国者和满口“奥德”（Order）的英国绅士们忽悠得团团转，在两面各执一词的说教面前理屈词穷，只能人格分裂到给双方当枪使到底，各种无脑杀人让玩家怀疑新大陆是否让出现水土不服症状的阿萨辛们发展出对“混乱邪恶”的爱好了。反倒是圣殿们各个立场坚定、作风优良，好像一夜之间被“善良守序”化了。

在深入了解剧情之后，我们才会发现AC3剧本的深度。本作对两个斗争了千年的阵营的处理，并非是简单的“洗白”（相对于圣殿而言）或者“黑化”（相对于刺客而言）。这个世界是由不同观点、立场组成的混沌体，它的运转是各种力量相互


圣殿骑士不再是统治阶级的鹰犬，独立派也不是阿萨辛们的乐园，抛弃二分法的AC3，让剧本具有了前所未有的深度


主角康纳的人设明显参考了《最后的莫西干人》

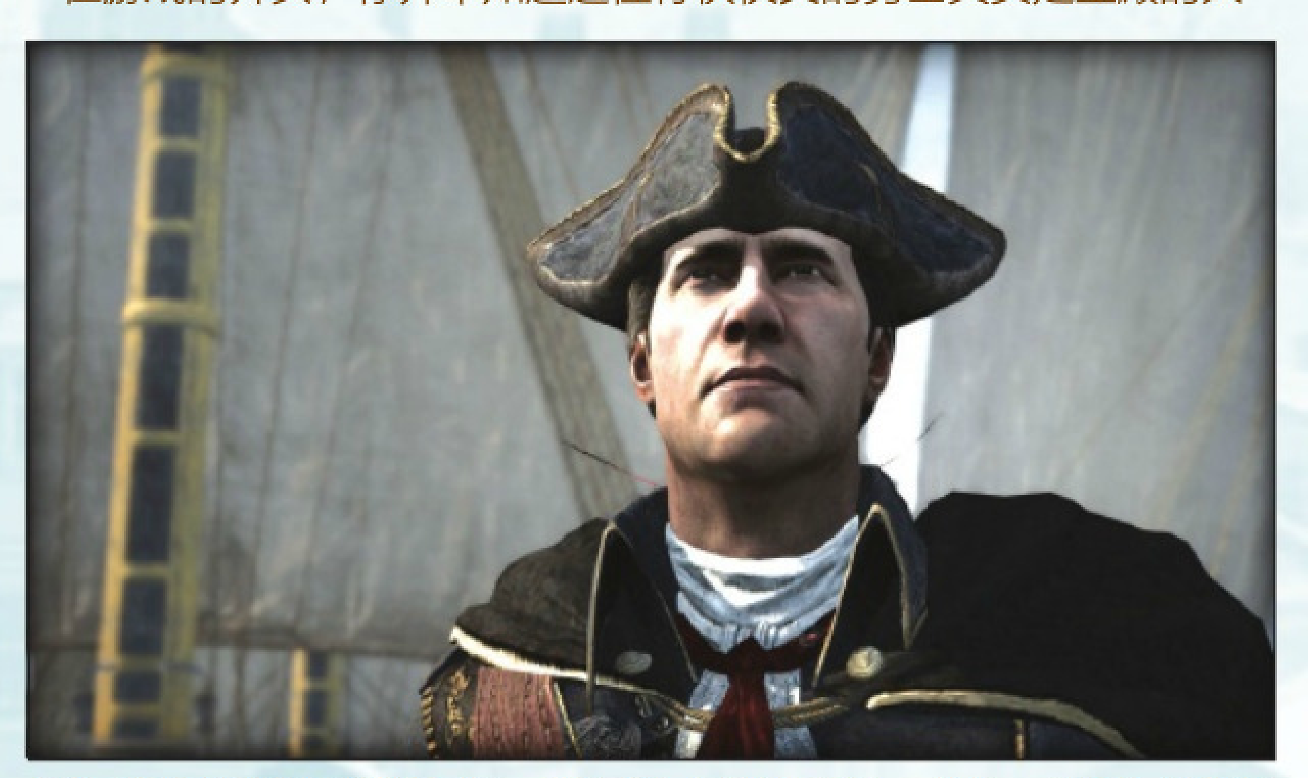
制约、牵扯、生灭的结果。正是因为本作用一个对立而又相互依存的复杂矛盾体系，代替传统的二元对立，使得刺客的遭遇不会引起玩家过多的同情，圣殿也并不是位于观众对立面的憎恶对象。一切都回归本源，游戏规则变得公平且清晰。

“建国大业”问题上的殊途同归

在游戏的开头，我们控制着一个疑似刺客的“主角”，以熟悉的方式刺杀官僚，释放被奴隶贩子关押着的莫霍克人，为了殖民地人民的自由而奋不顾身地去行刺英军统帅布雷多克（Braddock）将军。在战斗中，你知道这个举止优雅，长着古铜色皮肤的英伦绅士名叫海尔森·肯威（Haytham Kenway），他同时也是主角康纳的生身父亲。然而最惊人的一个秘密，便是在该角色章节行将结束之际对查尔斯·李（Charles Lee）所说的那句台词：“欢迎加入圣殿骑士。”原来一向以统治阶级走狗形象示人的圣殿，也具有如此的悲天悯人的胸襟和一身正气的英雄主义情怀！海尔森这个留着刺客血统，却身处对立阵营中的角色，以及他的行事风格，无疑从一开始就颠覆了玩家对AC系列的认知，让我们意识到两个打得不可开交的集团，他们之间不可调和的矛盾要远远超出我们的想象。



在游戏的开头，你并不知道这位行侠仗义的勇士其实是圣殿的人



海尔森身为阿萨辛的后代，却是骑士团的成员，作为一对不可调和矛盾的结合体，只有他才能看清所谓美国革命的本质

圣殿和刺客都想用自己的方式来控制世界，前者信奉秩序，认为人类的所有纷争都源于思想的不统一，这种“劣根性”总是能够将内在的动物欲——压迫、占有、杀戮释放出来，最终变成灾难。为此他们要找到传说中的“禁果”，从而通过精神控制的方式来实现世界大同。刺客阵营信奉的是自由，认为完全的自由意志才是人与动物最根本的区别，在适度的混乱中产生适用性和灵活性才是人类社会前进的动力，为了维护人的自由意志，必须对圣殿骑士进行肉体消灭，这是两大组织之间不可调和的本质性矛盾。纵然双方的手段都充满了血腥的味道，从全人类福祉的角度来看，也算是符合“以霹雳手段行菩萨心肠”的标准，甚至说他们的目的和行为方式都是对的。然而双方对各自理念近乎原教旨主义的盲从，又使得他们都错了——圣殿压制人性负面因素的终极解决方案是靠外星文明留下的神器进行“脑控”，将“控制”操作成了“奴役”。反观刺客组织所倡导的自由和解放，最终变成了破坏，倘若放到现代，二者无论是宗旨还是行为，都分别符合“专制主义”和“恐怖主义”这两顶大帽子。

最重要的是，两个势力你死我活的较量不是放在格斗游戏的场地之中，这场漫长的战争随着历史的变迁，与不同的国家意志、利益及权利诉求相结合，在经历了AC2中文艺复兴时期的启蒙之后，摆脱神权和王权枷锁的人类社会实际上是在向刺客所期待的方向发展，而圣殿也必须做出顺应时代发展的改变。在AC3的剧情中，我们可以看到两个存在严重“悬而未决的政治和历史遗留问题”的派系，居然在重大问题上形成了惊人的一致：在北美新大陆建设一个强大、独立、繁荣的国家。因此双方斗争在历史背景下体现的，并不是进步的革命势力（大陆军）与保守的反动势力（英军）之间的战争，双方最终都把宝押在了“爱国者”的身上，共同谱写了美利坚的建国大业。

平衡的力量

AC3真正颠覆玩家对游戏世界观认知的地方，在于他们将自由与秩序之间的关系从水火不容的尖锐对立，进化为了鱼水之间的相辅相成。过多的秩序会带来压迫，会阻碍文明的进步，过多的自由则会产生混乱，二者最终都会产生不可逆转的破坏作用。这就好像《黑客帝国》中用于控制人类的矩阵系统——第一代Matrix用程序（数学）的精确性创造的完美和谐，反而造成了人类的大批量死亡，而放任像“救世主”这样的觉醒者的行为又会造成系统崩溃，所以设计师才对尼奥说：“当我重新设计母体的时候，就根据你们的历史，更精确地反映了



海尔森受命来到新大陆的使命不是帮助英国人巩固王权统治，而是让圣殿骑士在新世界生根发芽，在大势已定的情况下选择支持独立派，这是历史的必然选择

人类本性的特异性”，他用以升级系统的方法，正是在绝对的控制与绝对的自由之间加入的平衡性。

AC3中代表平衡的，是受命在新世界建立圣殿“分基地”的海尔森·肯威，与生俱来的刺客血统和圣殿骑士的身份让他能够以更为开阔的视角，从宏观上来审视问题：两大阵营之间绵延千年的血斗从根本上说是一个永远也无解的死循环。相对于两种极端理念，海尔森更加相信平衡，相信黑暗的公正，相信在特殊的时期，必须要用特殊的方法，不能教条，不能理想主义。从一开始，他就没有将鸡蛋装在象征秩序的英国殖民者这一个篮子中间。在预见到局势的未来发展之后，转而支持独立派的圣殿，这种180度的逆转被不少玩家误认为圣殿就是一群墙头草，事实上这正体现了该组织在历史大势面前的敏锐性——帮助英国人巩固殖民地的统治权，最多只能从既得利益者那里分一杯羹，而与理念同刺客组织完全一致的独立派合作，就可以创造一个彻底摆脱封建势力束缚的全新国家，从而直接攫取国家权力，并且利用美国这个近现代历史上最大的潜力股来实现“New World Order”的终极野望。从这个意义上来说，圣殿看似违背自身信条的“倒戈”行为并不是最终目的，而只是实现自身目标的途径，因为他们很明白自己所支持的那些打着“自由”招牌的革命者，在成功后会迅速变成利益的维护者，这就是圣殿在新大陆生根发芽的土壤。


各个派系排队忽悠，连外星圣母也在面前显灵，对于没见过啥世面的康纳来说，不给整成精神分裂才怪……

康纳在AC3冒险过程中的各种波折，亲手犯下的一系列错误，以及给族人和自己所带来的悲剧，均缘于他的不识时务。他的父亲明白争取自由的革命之后必然是控制，混乱永远都是人类文明史上的插曲，只要有人的地方就会有秩序，就会有代表秩序的圣殿，这才是骑士团长生不灭的原因。用自己矫健的身手和锋利的刀刃既无法扭转这一事实，也无力阻止西方文明大举入侵所给族人带来的伤害。当然，如果育碧准备按照AC2的模式为本作打造三部曲，那么相信康纳会在自由意识、国家观念形成之后，会将父亲审视世事的超脱眼光与刺客的独立思考精神相结合，在以后的故事中去追寻始于自己的正义。

主线内容与刺客系统的双双失衡

虽然拥有超强人气的时代背景（尤其是对于美国玩家而言）和一流的剧本，但是AC3的演出效果却不尽如人意——无聊的支线太多、太滥、太重复是原因之一。当年AC初代背负的“假、大、空”骂名让蒙特利尔工作室下大力气进行了一番整改，到了二代的时候，丰富多彩的支线内容已经让AC系列成为了沙盒动作游戏中内容最为丰富的品牌。对于“Sandbox”风格来说，支线设计上最重要的目标就是能够与主线相联系。像Rockstar在《荒野大镖客》中所做的那样，将支线以无缝方式融入到主角的冒险中，使其既增加娱乐性，同时也为时代体验增色，这样的水准是蒙特利尔工作室所不具备的。然而从《兄弟会》和《启示录》的表现来看，即便你明明知道支线任务是制作组在故意拖延游戏时间，可就是能让你觉得做起来很有意思，而这种感觉恰恰是在AC3中找不到的。除了家园系统和海战任务以外，大量场景重复、模式固定的支线让人望而生厌——所谓的刺杀任务，都是些不带马仔，无需你在人群中去跟踪，没有警戒范围的蜡像级目标，走过去一刀杀了就算完成。送信任务连个时间限制都没有，总之送到客户那里触发个对话就算是签收了，跟J-RPG中那些纯粹用来在早期凑数的跑腿任务一个德行。如果不是有100%的完美主义倾向，恐怕再狂热的玩家也不会耐下性子去处理这些琐事。

支线的劣化只是外因，AC3在整体观感上是朝着AC1看齐的，原因在于主线的失衡。开篇将整整5个记忆片段（Sequence）用到了由海尔森和正太形态的康纳所演绎的序幕中，可以看到游戏编导人员对一部互动史诗剧的庞大野心，然而接下来的剧情体验仿佛是一个吹得老大的气球，就这么突然啪的一声爆掉了。主角成长的艰辛，在无尽杀戮中的彷徨，在时代大潮之下的无奈、顿悟之后对自由信念的重建……复杂的动机和心理活动要在剩下来的7个片段中说完，主线的长度（12个任务）还不到AC2的一半，这种仓促让故事由于缺乏必要的过渡而产生唐突乃至矛盾也就在所难免了，同时“丰富”的支线内容对于孱弱的主线剧情也起到了严重的干扰作用。

再说本作游戏系统对主题——刺杀的表现，从一开始AC系列就是一个有刺客之名而无刺客之实的动作游戏，这已经是玩家们的共识，虽然自从《兄弟会》开始系统打造的多人模式已经能够很好的体现刺杀的精意，但单机模式一直都是广大“刺客”的痛。在AC2中，由于大量“达文西”牌高科技装备的乱入，玩家们也逐渐从排斥



本作的战斗系统在表演性和操作感上都已经达到了一流ACT的水准

梅尔·吉布森主演的电影《爱国者》，制作组很想做出如电影中所演绎的游击战，可惜在潜入系统上的不给力，使得主角最后都是靠蛮牛形态解决战斗

变成了默认，并且乐在其中。

本作是在独立战争背景下主打的游击战，在这种情况下反而是最适合AC“带有少量潜入内容的动作游戏”的特点，从最初公布的一批截图上，也可以看到蒙特利尔工作室刻意想把本作的战斗方式往梅尔·吉布森主演的电影《爱国者》（The Patriot）身上靠。回忆一下本片那个表现主角复仇的名场面：失去二子的父亲飞身上座，剪径纵马，在丛林中依靠声东击西的战术和灵活的身手狙击一队红衣军，待时机出现之后袒出一身腱子肉，拔出冷兵器扑向残兵，斧子瞬间锲入敌人身体的真切音响让观众产生一种淋漓的快意，留给英军一个关于“Ghost”的恐怖传说……这种感觉，AC系列的系统完全是可以做出来的。

从AC3的改变来看，制作组将主角塑造成一个游击战大师的目的非常明显。在传统的“跑酷”方面，尽管殖民地没有欧洲大陆那么多的高层建筑供主角发挥，但在树林中以人猿泰山的方式自由行动，这种超强的机动力让康纳在与敌人周旋的时候占据优势。毒镖和绳标两种既能用来暗杀，同时又能扰乱敌人部署的工具的加入，让主角的潜行和暗杀手段变得丰富多彩。

然而，在强化潜入系统的同时，制作组在细节上的粗糙却又反过来毁掉了自己的努力，甚至让人怀疑程序师是在故意和策划们对着干：本作增加了利用墙角和灌木丛来伏击敌人的动作，这很棒。可躲草丛和靠墙的动作却是完全靠环境物品进行被动触发的，玩惯了《合金装备》《细胞分裂》《终极刺客——赦免》的玩家，在看到主角都已经引起敌人注意了，可因为没有触发物品就只能傻傻站在原地的时候，除了干着急、干瞪眼外根本就没有别的办法。

潜入游戏除了对渗透技能的设置外，敌兵AI和分布也需要根据“剧情需要”进行一些有针对性的设计，适当的装疯卖傻比“猴精”似的敌人更能增强紧张的渗透体验。在这个问题上，制作组“自杀”的意图也相当明显。就拿简单的屋顶跑酷来说，本来当梁上君子的目的就是为了避开侦查，结果这次屋顶的守卫经常动辄就是二到四人联防，根本就避不开。虽然他们的AI不怎么样，可“听力”极佳，即便是在一个敌人的背后干掉他的同伴，即便是他们两人之间的距离起码有五六米，甭管你是背后捅黑刀，还是拿出弓箭、飞镖这些无声武器，只要一出手就会被另外一人判定为“发现”，逼着玩家将他们全部打趴下才行。本应是最能体现潜入特色的堡垒破坏任务，其敌兵防守的设置根本就不是为了玩家的潜行而设计的。英军不仅数量众多，而且视线几乎没有死角，而玩家没有任何诱导AI行动的方式，猎杀过程中的行为是否会引发警报的判定又完全依赖人品，简陋的回避系统根本就不能支撑玩家靠游击战法则去完成任务，到头来还不如高举战斧，硬桥硬马杀将进去来得痛快——反正怎么弄最后都是这样一种结果。

AC3是一款相当有“穿越感”的作品，一方面是上佳的时代背景和宏大的场景构造，而另一方面却是机械枯燥的游戏体验——蒙特利尔工作室几乎是重复了初代所犯下的错误，想象当年被一代折腾得没有脾气的玩家在本作面前更能被激发出惨痛的回忆。在失望之余，我们也应该看到希望：AC初代当年也是一部试水之作，目的就是给系列特色做一次简单的定义，到了二代才真正成为经典。今天以美国革命为主题的AC3在故事框架、人物塑造和游戏系统方面所表现出的“革命性”，证明它是AC系列全新时代的起点，只是由于执行力的问题，游戏本身的质量还不能让玩家们完全满意。就像主角康纳这样一个从懵懵懂懂中开始，从跌跌撞撞中起步的新英雄，全新的AC系列的淬炼和蜕变也需要时间，希望育碧不要让我们等太久。P





时空跑酷者——《刺客信条》背后的那些人和事

截止到2012年底，《刺客信条》系列在PC平台上已先后推出5款主线作品，在其它主机平台上的各种相关支系游戏也多达8款，正式出版的漫画作品有6部，小说有5部，育碧自制的动画短片有3部，与索尼影业商洽开拍的3D电影版也将于2013年内开机。如果玩家只把它当成无双版的《波斯王子》或中世纪版的《细胞分裂》来玩，那可就错过了这个系列的最大亮点——剧情。《刺客信条》系列拥有如此广泛深远的影响力，难道仅仅是因为身为刺客的主人公扮相拉风动作酷炫？非也，《刺客信条》的故事堪称一部气势恢弘的史诗科幻巨著，5部主线作品以基因科技回溯遗传记忆的奇妙视角，引领玩家穿越附体刺客家族血脉传承者阿泰尔、艾吉奥、戴斯蒙等不同时代的主角，深入体验从远古神话到十字军东征、文艺复兴以及美国独立战争等重大历史事件，在刺客兄弟会与圣殿骑士两大神秘组织的无尽对抗中揭开人类起源之谜，并阻止即将毁灭地球的浩劫灾难，其内容对历史、宗教、科技、文化、战争的介入深度和广度均非普通动作游戏或寻常科幻小说所能媲美。

《刺客信条》的创作灵感源于斯洛文尼亚作家弗拉基米尔·巴托（Vladimir Bartol）于1938年出版的刺客小说《鹰堡》（Alamut），该书描述了11世纪时期以鹰堡为基地的阿萨辛教派刺客们勇斗塞尔柱帝国强权的传奇故事，《鹰堡》中首次以阿拉伯语提到阿萨辛刺客们的终极信条——“诸事皆虚，诸法皆允”（Nothing is true, everything is permitted），这句话现在已是《刺客信条》系列玩家们耳熟能详的座右铭。

亚当、夏娃和苹果

亿万年前，地球上曾存在过一个高度发达的文明——先行者（Precursor），他们也被称为第一文明。这个物种的身体结构与人类相近，但身材更为高大，头骨尺寸比人类大将近30%，如此巨大的脑组织使先行者拥有能洞察时空变化的第六感。现实中，南非博斯科普附近考古遗迹发掘出的远古巨型颅骨为第一文明的存在提供了化石证据。先行者们以自己为模本创造了人类，但仅将人类当作牲口和奴隶，为防止人类反抗，先行者们制造了被称为“苹果”的神器，通过人类脑部隐藏的神经传导器进行催眠和控制。由于先行者的脑部没有类似的神经传导器，所以他们对“苹果”天然免疫。因为先行者为研究新种族而尝试将自己的基因与人类基因混合培育活体后代，所以这些混血儿也有同样的免疫功能。

由于一位名叫亚当的男性混血儿和一位名叫夏娃的女性混血儿盗走了一枚“苹果”唤醒自己的人类同胞反抗先行者，压迫与被压迫者的战争爆发了，先行者有技术上的优势，但人类有数量上的优势，两者之间的战斗没有胜者，因为一场突如其来的太阳耀斑喷发几乎同时摧毁了他们。在可怕的巨灾（Toba Catastrophe）过后，侥幸存活的先行者决定扶持人类成为地球的主宰，而他们则成为希腊、罗


智慧女神密涅瓦在游戏中登场

马、埃及和伊特鲁里亚等远古人类文明崇拜的神祇，如游戏中登场的密涅瓦（Minerva）正是罗马神话中的智慧女神密涅瓦，她同时也是希腊神话中的雅典娜女神，而迷惑戴斯蒙手刃女叛徒露西的先行者朱诺（Juno），则是罗马神话中的神界皇后，也是希腊神话中宙斯之妻赫拉，在伊特鲁利亚神话中，她的名字又变成尤里。

拥有第六感神通的先行者预见到毁灭地球的天灾还会再度降临，“太阳之火”将洗涤整个地球。在《刺客信条Ⅲ》的开篇，戴斯蒙父子等人前往先行者神庙遗址正是为了赶在预言之日前找到拯救人类的方法。

第一文明遗留的各种先进科技器具被称为“伊甸碎片”，因机缘巧合得到这些神器的人都成为历史上无往不利的风云人物，如亚瑟王的石中剑、圣者摩西的权杖、耶稣的裹尸布、能够远距离心灵交流的水晶骷髅等。“苹果”是“伊甸碎片”中最珍贵的极品，它不但依然拥有能够控制凡人心智的神通，同时还包含有描述其它“伊甸碎片”方位的地图。拥有先行者基因的人类混血儿数千年来一直是刺客兄弟会的核心骨干，如阿泰尔、艾吉奥、戴斯蒙等祖孙三人都是亚当的后裔，当然还要加上《刺客信条Ⅲ》里的康纳和海尔森父子，先行者的血脉赐予了这些超人使用“鹰眼”直觉特技的能力，也使他们可以不受影响地操纵“苹果”。

守护自由意志的刺客兄弟会

游戏中的刺客兄弟会所对应的是现实中有史可考的中世纪中亚地区大名鼎鼎的刺客联盟阿萨辛。武侠小说《天龙八部》中金毛狮王谢逊提到的波斯怪侠山中老人霍山，即为刺客联盟阿萨辛的创建者。在金庸小说里，这霍山大爷创建刺客联盟做的是拦路抢劫的业务，这种说法可是大大贬低阿萨辛这个拥有悠久历史的恐怖组织了。历史上真实的阿萨辛是隶属于伊斯兰教伊斯玛仪派支系尼查里派下的一个异端暴力恐怖主义组织，该组织活跃于公元8世纪到14世纪间，时值阿拉伯帝国阿拔斯王朝（即赫赫有名的“黑衣大食”）称雄中亚，但这阿萨辛偏偏就专门暗杀阿拔斯王朝的高官显贵，他们图的可不是金银财物，而是挑战政治权势的威慑力。执掌萨辛派的历代山中老人俱是凶名在外的狠人，只要看不惯阿拔斯宫廷中的某位大佬，管你是哈里发还是宰相，很快都会死于某个哈萨辛亡命刺客的利刃之下，即便刺杀失败，同样也能吓得对方魂不附体。


刺客兄弟会徽章

英文中的暗杀（Assassin）一词直接源于阿萨辛教派，阿萨辛这名字最早在阿拉伯语里音读为Hassasin（哈萨辛），意指麻药服用者。阿萨辛培养刺客新人时，先以麻药将其迷倒，菜鸟醒来后发现自己身处酒池肉林，四周绝色美女环绕，纵欲享乐数日后再度麻药放倒丢回穷陋破屋，告之若能效忠组织行刺成仁即可重返天堂永享仙福，由此阿萨辛的刺客们执行任务时从来都是争先恐后，唯恐自己死得太慢。此类嗑药杀手的轶闻当时在欧洲流传甚广，甚至马可·波罗也在他的传记里讲述过一位年轻的阿萨辛刺客妄图通过服药杀人升入天堂的故事。中世纪时，Hassasin一词融入拉丁语中变为Assassinus，后被法语吸收变形为Assassin，最终作为外来词于16世纪汇入英语体系。公元1256年，阿萨辛教派被忽必烈之弟旭烈兀统领的西征蒙古大军屠戮殆尽，真正应了恶人自有恶人收的老话。

在《刺客信条》中，刺客兄弟会最早的活动踪迹可上溯到公元前456年，刺客们追求自由不畏强权，自诩为人类自由意志的守护者，尤其热衷于杀一人救万家的行事风格。他们有三大基础信条：不滥杀无辜，不在公共场合暴露自己，不危及兄弟会盟友。刺客大师的最高境界是“诸事皆虚，诸法皆允”。断指袖剑和毒药都不是刺客们最厉害的手段，藏匿于人群中隐忍不发，动若惊雷迅如脱兔的突袭才是他们最可怕之处。罗马共和国时期，身为刺客一族的布鲁图斯策划并组织了针对独裁者恺撒的暗杀行动，因为以恺撒为首的罗马元老院已被圣殿骑士所掌控。此后，埃及女王克娄巴特拉、罗马皇帝卡礼古拉、中国秦朝皇帝秦始皇等圣殿骑士代言人均先后被刺客诛杀。中世纪时期，刺客们正式组建兄弟会公开活动。刺客大师阿泰尔（1165～1257）在第三次十字军东征中干掉了10位企图染指“苹果”的圣殿骑士成员，其中也包括他的导师、贪图权欲背叛兄弟会加入圣殿骑士的艾尔·慕瓦林。阿泰尔借助“苹果”知晓了整个世界的地形地貌，他派出大量刺客前往各地建立各大洲分部，兄弟会的力量在此时达到巅峰。从圣殿骑士手中解放塞浦路斯后，阿泰尔撰写了著名的刺客手札（Codex），此书汇集了阿泰尔通过第六感冥想获得的各种远古知识和刺杀技巧，成为后世刺客们必读的经典。同为圣殿骑士的成吉思汗利用手中掌握的一块“伊甸碎片”率领蒙古大军横扫整个世界，当然这位天骄大汗最终也死于3名兄弟会刺客的合力击杀。

中世纪晚期，许多兄弟会刺客隐姓埋名移居到文艺复兴思潮冲击下的意大利。一位名叫多梅尼科的刺二代（他爹也是刺客）在运送阿泰尔手


刺客兄弟一向热衷于杀一人救万家的行事风格

札的过程中屡遭圣殿骑士围追堵截，在历史名人但丁及马可·波罗的帮助下，多梅尼科杀出重围逃到佛罗伦萨更名为奥迪托雷。170年后，在圣殿骑士大师罗德里戈·博吉亚意图颠覆佛罗伦萨的血腥阴谋中，奥迪托雷家族满门遭难，唯有族长乔瓦尼的第3个儿子艾吉奥侥幸逃脱。艾吉奥（1459～1524）在残酷曲折的斗争中迅速由一个纨绔公子成长为意志坚定的刺客大师，他在达芬奇等挚友的协助下率领众刺客多次以弱击强挫败了圣殿骑士控制欧洲各国及罗马教廷的计划，并在君士坦丁堡的战斗中凑齐了阿泰尔图书馆的全部5枚钥匙。



传说中的“刺客手札”

大航海时代开始后，隐藏在西班牙远征军里的圣殿骑士成员从美洲阿兹特克祭司手中夺得可远程心灵沟通的水晶骷髅，圣殿骑士藉此和万里之外的中国明朝皇帝们达成战略合作关系，永乐皇帝大肆屠杀中国刺客兄弟会后遭到反击身死，他的后继者嘉靖皇帝继续扫荡境内所有刺客，逃到意大利避难的中国女刺客邵君向艾吉奥求助并获得重建兄弟会的指示，以及一个锦囊之盒。发现北美大陆后，兄弟会的势力也迅速扩张至此，刺客们与圣殿骑士为争夺“伊甸碎片”在佛罗里达的青春不老泉再度展开厮杀。法印战争及美国独立战争期间，至少有3位大师级刺客活跃在北美的土地上，其中之一正是《刺客信条Ⅲ》的主角康纳。

19世纪晚期，兄弟会刺客介入俄国革命最终协助布尔什维克建立苏联，但“伊甸碎片”之一的权杖却在通古斯大爆炸中被毁。此后不久，圣殿骑士丘吉尔、斯大林、罗斯福以及希特勒策划了一场世界大战，希望借此让圣殿骑士顺利掌控全世界。按照计划，希特勒将在战争末期以替身自杀假死结束这场阴谋，但他最后却遭到兄弟会刺客的伏击，真的死在了柏林地堡外。工业革命后，兄弟会与圣殿骑士的对抗逐渐延伸到暴力冲突以外的领域，圣殿骑士们利用阿布斯泰戈工业公司（Abstergo）统一掌控了福特汽车公司、美国国家航空航天局（NASA）、中央情报局（CIA）等知名机构。2000年，一位名叫丹尼尔·克洛斯的刺客背叛组织投入圣殿骑士，熟知内情的克洛斯的叛逃给兄弟会带来了灭顶之灾，分布在世界各地的刺客基地纷纷被毁。一位离家出走的刺二代塞斯蒙德·迈尔斯被擒后成为阿布斯泰戈公司基因记忆激活仪（Animus）的第17号试验体，但谁也没有想到，塞斯蒙德竟是远古亚当一脉的直系后裔，他最终成为刺客兄弟会反击圣殿骑士的生力军，他也将是新天灾中的人类救世主。

追求掌控与完美的圣殿骑士

在现实的人类历史中，圣殿骑士是一个颇有名气的军事组织。公元1118年，第二次十字军东征中，两位虔诚的法国贵族骑士为保护前往耶路撒冷的朝圣者建立了圣殿骑士团（Knights Templar），耶路撒冷国王鲍德温二世赐予圣殿山的阿克萨清真寺作为圣殿骑士团根据地。圣殿骑士团起家贫苦但战斗意志顽强，因而与同时期的医院骑士团和条顿骑士团合称为十字军三大骑士团。圣殿骑士团历经百年发展后蜕变为名震欧洲的地产


圣殿骑士徽章

和金融界大亨，但因财富耀眼招来无妄之灾，觊觎已久的法国国王腓力四世勾结教皇克莱门特五世指控骑士团为异端，酷刑烧死多名骑士团成员后宣布将其解散。

《刺客信条》中的圣殿骑士团可没有现实版的这么憋屈，据阿泰尔手札中的记载，圣殿骑士的创始者竟然是亚当与夏娃的长子该隐，该隐因嫉妒杀害弟弟亚伯，后受天惩被逐出家园，传说他也是吸血鬼的先祖。圣殿骑士的终极目标是建立一个彻底为他们所控制的“完美世界”，为达到这个目的他们不惜采用任何手段。强调控制和完美的圣殿骑士注定是追求个性和自由的刺客兄弟会的死对头，两种水火不容的意识形态导致了持续数千年你来我往的争斗，双方都自信在为人类的未来而战。





圣殿骑士与刺客兄弟水火不容

远古时期，圣殿骑士曾协助大流士一世建立波斯帝国，并支持他的儿子薛西斯一世进攻希腊。亚历山大大帝征服世界，埃及女王克娄巴特拉复位等历史事件中也有圣殿骑士的功劳。公元前210年，借助圣殿骑士一统中国的秦始皇死于刺客魏宇之手，当然，这件事的真相早已湮没于历史长河之中。公元1世纪，圣殿骑士为夺取一块拥有神奇治愈能力的“伊甸碎片”——裹尸布，而唆使罗马人钉死了耶稣，200多年后，他们又在法国里昂强取豪夺了可以复活死者的永生十字架，当然，那也是一块“伊甸碎片”。

中世纪时期，圣殿骑士假借保护朝圣者的名义转型为公开活动的军事组织并大肆敛财收揽人心，但在第三次十字军东征时期遭刺客大师阿泰尔重创，圣殿骑士被迫将总部转移到塞浦路斯，随后又被阿泰尔追击，不仅丢失塞浦路斯及多件“伊甸碎片”，又在法国国王和教皇的迫害下不得不重新转入地下活动，先后多任首领或被狙杀或被教廷烧死。圣殿骑士的低迷状态一直持续到文艺复兴时期，当时领导骑士团的博吉亚家族贪图私利闹到父子相残，因此貌似强大的他们在刺客新秀艾吉奥面前总是屡屡落败。

19世纪后，圣殿骑士改变行事风格努力以隐蔽手段控制权力人物和社会精英。圣殿骑士爱迪生发明了直流电，但他的雇员特斯拉创造的交流电却更具实用价值。圣殿骑士立刻以流言蜚语攻击特斯拉，并唆使特斯拉的资助者摩根放弃投资，最终走投无路的特斯拉死于贫困潦倒，直流电暂时取代交流电传播到全世界。20世纪早期，同为圣殿骑士的福特等人设计了流水线生产方式，从而实现了对劳工更完美的控制和压榨。圣殿骑士通过扶持历代沙皇成功掌控了俄罗斯帝国，但刺客们支持的人民意志党也在积极活动，一位低能却百折不挠的兄弟会刺客奥列洛夫屡次抢夺以皇家权杖面目显现的“伊甸碎片”未果，这件神器最终却被卧底的圣殿骑士偷回通古斯圣殿研究所。奥列洛夫等刺客追到通古斯杀死了圣殿骑士们，他们志同道合的盟友特斯拉从北美大陆远程射来一道强力电流将权杖击碎并诱发了惊天动地的通古斯大爆炸。刺客兄弟会俄罗斯分会的领导人乌里扬诺夫协助自己的亲弟弟列宁发动十月革命并建立了苏联，表面上看兄弟会似乎赢了这一回合，但谁也没想到，列宁的继任者斯大林居然又是个潜伏的圣殿骑士！

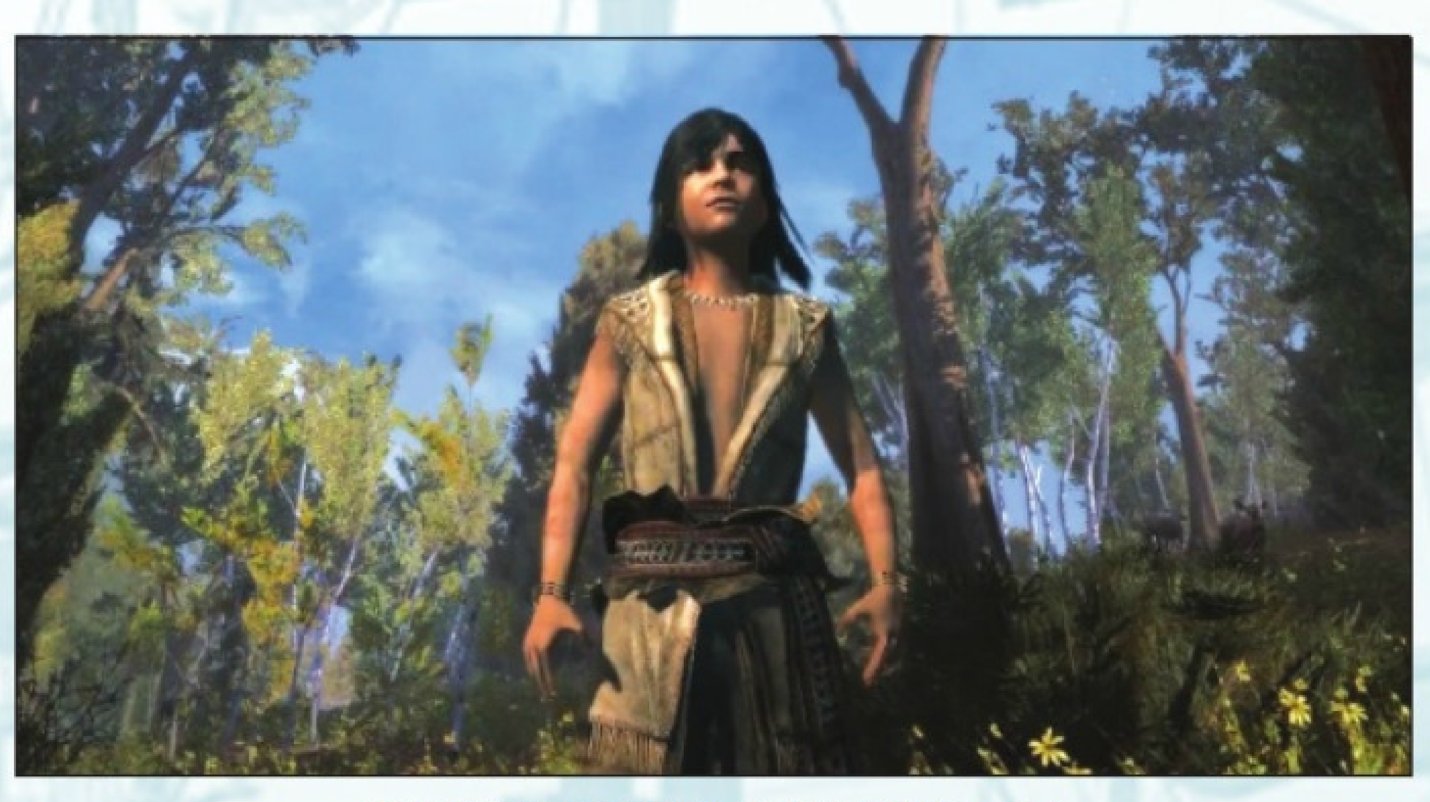
1937年，圣殿骑士们成立阿布斯泰戈工业公司（Abstergo），意图利用他们创建的资本主义经济体系控制全世界。在德国上台的纳粹党领袖希特勒同样是一位圣殿骑士，他利用手中的一枚“苹果”催眠了整个德国疯狂备战，按计划爆发的第二次世界大战彻底摧毁了旧世界的秩序，而这正是圣殿骑士们乐于见到的结果。1945年，希特勒丢下被杀的替身带着“苹果”打算去和另一位圣殿骑士丘吉尔碰头，但途中却遭到兄弟会刺客伏击身死。20世纪60年代，圣殿骑士得知月球上还有一块“伊甸碎片”，于是大力鼓吹发展登月计划，但时任美国总统的肯尼迪坚持反对这个毫无意义的项目，于是肯尼迪在访问达拉斯时遭到暗杀，接任他的约翰逊其实也是一位圣殿骑士。1969年，阿波罗登月计划获得成功，圣殿骑士从月球上取回了又一枚“苹果”。20世纪后期，阿布斯泰戈公司参与了多起推翻共产主义国家的政变阴谋，苏联解体后相继登台执政的叶利钦和普京均为圣殿骑士。

阿布斯泰戈公司研制的基因记忆激活器（Animus）投入使用后，圣殿骑士们四处搜寻活体实验对象。一位拥有刺客血统的美国小伙子丹尼尔·克洛斯（第4号试验体）被Animus洗脑后潜入兄弟会并杀死了自己的导师，圣殿骑士通过克洛斯获得了兄弟会分布在世界各地的基地信息。时值2000年美国总统大选，兄弟会和圣殿骑士都意图左右选举，圣殿骑士的代言人是乔治·布什，



由圣殿骑士掌控的阿布斯泰戈工业公司

刺客们则力挺戈尔，但克洛斯的背叛导致兄弟会陷入空前混乱，大选结果以布什登上总统宝座而告终。占领上风的圣殿骑士深刻感受到“伊甸碎片”的威力，他们开始更加疯狂地绑架拥有先行者血统的刺客后裔，企图从更多基因记忆中获取所有神器的信息，从而尽快完成征服世界的终极目标。这些丧心病狂的家伙并不知道，一场更大的灾难正在降临……


康纳自幼跟随母亲在印第安部落中长大

感性与理性的对峙

《刺客信条Ⅲ》充满了令人惊愕的曲折，开始的主人公海尔森·肯威（1725～1781）居然是个圣殿骑士，这是《刺客信条》系列中首次出现的玩家可操控圣殿骑士，他也是戴斯蒙列祖列宗中的第二位圣殿骑士（第一位是《刺客信条》一代中的女圣殿骑士玛丽娅·索普）。海尔森在阿拉伯语中意为“雏鹰”，肯威在英语中的意思是“勇敢的皇家战士”。拥有鹰眼特技的海尔森·肯威无疑也是个刺二代，他自幼接受父亲的秘密训练，6岁会用剑，8岁看破生死，10岁丧父后被圣殿骑士们看中重点培养，随后成为圣殿骑士英国分舵的骨干人物，并被派往北美新大陆搜寻第一文明遗留的“伊甸碎片”。此前的历代刺客，如阿泰尔和艾吉奥等主角嘴边都有标志性伤疤，但在本作中海尔森与康纳父子俩都没有这个独特的标记。

海尔森的印第安裔儿子康纳·肯威（1756～？）是本作中真正的主角，但康纳却是个引发太多争议的悲剧英雄，从来没有一位《刺客信条》的主人公会像他这样令玩家扼腕叹息。康纳这个名字在爱尔兰语中的意思是“狼裔”，而他的印第安名字拉顿哈给顿（Ratohnhaketon）意为“挣扎生存的一生”。康纳自由跟随母亲在印第安莫霍克族部落中长大，5岁时见到圣殿骑士查尔斯·李等人奉华盛顿将军号令放火烧村，痛失母亲的康纳错将李当做平生大敌。14岁时，康纳通过一块意外获得的“伊甸碎片”获得先行者朱诺的指示，他遵循神谕找到隐居的刺客大师阿基里斯·达文波特并接受正式刺客培训。学得一身武艺后，小伙子秉承刺客本性投入美国独立战争支持爱国者一方，他多次挫败圣殿骑士们对大陆军领袖华盛顿的暗杀行动，并与富兰克林等开国元勋交情不浅，看上去一时间风光无限。康纳选择阵营的动机中也包含了向昔日焚烧村落的英军报复，保卫印第安族人的意思，只可惜他渐渐变得更像一个廉价的印第安打手，无数次出生入死的无脑杀戮毫无刺客宗师风范，这很大程度上要归咎于他那个不靠谱的刺客导师阿基里斯，当然将他和母亲抛弃的亲爹海尔森也要承担部分责任。当父子最终狭路相逢后，身为圣殿骑士的海尔森总是装腔作势地声称要消灭这个刺客儿子，当然，他总是声称而已。这个当爹的其实从来没有想过要杀儿子，直到海尔森生命的最后一刻，他放着手里短剑不用，仅仅装模作样地用手勒住儿子，最终成全了康纳的英名。实际上，海尔森还曾暗示过康纳，华盛顿的大陆军担心印第安人与英军勾结，因而早晚会对印第安人下手。但注定悲催的康纳充耳不闻，辣手扫尽包括亲爹在内的全体北美圣殿骑士，转过头来却发现大陆军果然开始屠杀驱逐印第安族人，失望至极的康纳按照朱诺指示将开启神庙的钥匙埋入自己的墓中。

作为康纳的后代，戴斯蒙从基因记忆中获悉了这个信息，他找到康纳埋藏的钥匙进入神庙内殿。朱诺出现并鼓励戴斯蒙触碰内殿中央的控制晶球，获得释放的朱诺将转为实体形态保护地球免遭“太阳之火”的摧残，但此时密涅瓦却跳出来声称实体化的朱诺虽能抵御“太阳之火”，但以后却更可能成为威胁人类的存在。朱诺反唇相讥指出密涅瓦打算让戴斯蒙在厚实的内殿里躲过这场灭世浩劫，然后再出去以救世主的姿态重建文明，这样做最后只会导致类似于先行者与人类的宿命循环和冲突。戴斯蒙思考再三后选择了释放朱诺，当他触碰到控制晶球时被射出的巨大能量当场击倒，朱诺化为一道巨大的绿色光环笼罩整个地球挡住了致命的“太阳之火”。危机过后，朱诺站到戴斯蒙的尸体前宣称，他的使命已经结束，剩下的事情将由她来完成。

《刺客信条Ⅲ》的剧本颠覆了前几作中兄弟会是好人，圣殿骑士基本是坏蛋的单极格局，头脑单纯的单亲孩子康纳成了一位被利用的悲剧英雄，比起先祖阿泰尔和艾吉奥来差了许多豪霸枭雄之气，就连亲爹海尔森和李等圣殿骑士也表现得比康纳更有深度和人情味，如此虐主的人物塑造引来玩家大量非议，但笔者个人认为这应该才是刺客兄弟会和圣殿骑士的本色回归。刺客兄弟会和圣殿骑士宛如钟摆的两极，带有亚当血脉的刺客后裔们在轮回中探寻着自己的宿命，一代中有玛丽娅·索普从圣殿骑士投入刺客兄弟会最终成为阿泰尔的妻子，阿泰尔的导师艾尔·慕瓦林则为“伊甸碎片”作出了相反的选择。二代中有卧底女刺客露西·斯蒂尔曼沦落为兄弟会叛徒，第4号试验体丹尼尔·克洛斯是接受圣殿骑士催眠洗脑后潜入兄弟会的定时炸弹，而第16号试验体克莱·卡茨马雷克因为承受不了先祖记忆带来的精神折磨而自杀。兄弟会所代表的冲动激情，圣殿骑士所代表的稳重控制，难道不正是人性中不可分割的感性和理性吗？包括两位争执不休的先行者大神朱诺和密涅瓦，其实都暗喻着感性与理性在文明进程中的永恒对峙，光与暗，动与静，阴与阳，进攻与防御，创新与守序，理想与现实，你能说出哪一个更好？哪一个更坏？说不出来。所以，历史的车轮仍将滚动前进，往返两极的钟摆也将继续晃动，《刺客信条》系列的未来，依然无穷无尽。P



ASSASSIN'S CREED III

普通刺客，文艺刺客，与……——《刺客信条》系列角色漫谈

《刺客信条》系列在经历了4代作品之后，陪伴玩家走过整个文艺复兴的艾吉奥·奥迪托雷永远地离开了观众的视线，取而代之的是在《刺客信条3》中的新主角——英国与印第安混血的新生代刺客康纳·肯威。这个在肤色和体征上与祖先相去甚远的毛头小子，当他通过了阿基里斯的考验，在庄园地下室换上那件略感熟悉的刺客战袍时，还是让我看到了阿泰尔和艾吉奥的影子，他们的精神，他们的信条，在此刻与康纳同步。下面，就让我们来总览“刺客信条”系列中的三位主角，解析一下他们的个性特点与生平经历。除此之外，“戴斯蒙三部曲”的终结亦不免让人对育碧的后续动作产生好奇，鄙人不才，在此将对下一代刺客的身份作个简单的展望，中与不中无关紧要，权当博君一笑吧。

普通刺客：阿泰尔·伊本·拉阿哈德（Altar Ibn-La'Ahad）

专业指数：★★★★☆

风流指数：★★★

传奇指数：★★★★

阿泰尔的一生几乎就是一个标准刺客的范本，从桀骜到谦逊，从少不更事到成熟稳重，从犯错被贬的小卒到一代刺客宗师。在他身上我们可以看到一个好刺客所需具备的大部分特质——自持、慎重、耐心、冷静。更难得的是，他还拥有无我无私的奉献精神和严密谨慎的大局观，这一点在《启示录》关于他老年时期的回溯剧情中体现得淋漓尽致。对其他刺客来说，阿泰尔是一个教科书般的人物，他天赋异禀（鹰眼视觉和优良血统）、忧国忧民（为东欧和平刺杀了成吉思汗）、高瞻远瞩（解散兄弟会将刺客指派到世界各地并建立了“图书馆”），而且清晰认识到自己真正的使命（领导兄弟会，研究金苹果，在“图书馆”中留下线索）。他的妻子玛丽亚原本是圣殿骑士的一员，在凯里尼亚遭逢的一连串变故令她对圣殿骑士的正义性产生了怀疑，并在阿泰尔的影响下加入了兄弟会，为其诞下子嗣——在PSP版《刺客信条——血统》中讲述的正是阿泰尔戎马人生中唯一的一次桃花运。自那以后，他便全身心地投入了兄弟会的发展和金苹果的研究中，就连跟玛丽亚“造人”也要偷偷跑到高塔上完成。用去年流行的话说，那就是阿泰尔真的很忙，忙到了他因为事业失去了家庭（兄弟会内讧导致了玛丽亚和小儿子塞弗的死）。在《启示录》回溯剧情的最后，看到阿泰尔独自一人在“图书馆”中安然“坐化”时，这几句诗忍不住脱口而出——恩义徒然几许，而今萧索难期，感沧意，千丝万缕，尽化作，风飘絮飞。


阿泰尔用断去的无名指换来了游戏史上最酷的暗杀武器

文艺刺客：艾吉奥·奥迪托雷（Ezio Auditore Da Firenze）

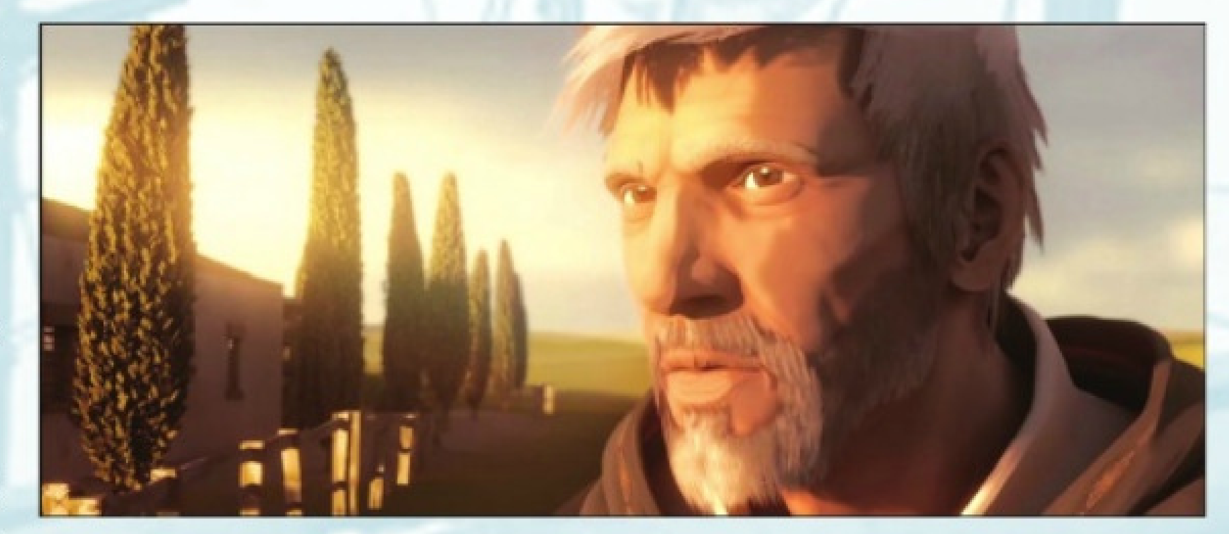
专业指数：★★★★

风流指数：★★★★★

传奇指数：★★★★☆

意大利籍刺客艾吉奥·奥迪托雷，生于文艺复兴鼎盛时期的佛罗伦萨。那年风华正茂，风流倜

傥。流年时转，恍然十八，受五伦俱丧之痛，入刺客教会，承刺客名号。识达芬奇、马基雅维利等挚友，互相帮扶，彼此信任。戎马多年，战技日增，乃成刺客导师，领一方兄弟会，掀革命，抗暴政。而后卸一身荣耀，归隐田园，成家育女，终至油尽灯枯，归于尘土。


实在没想到艾叔有一天也会老到让人认不出来

艾吉奥精彩的一生，见证了一个文艺刺客的传奇。他亲手刺杀了挡在面前的每一个敌人，并借由他的双眼看到了许多历史人物不为人知的故事。在贵妇和少女面前，他是优雅的绅士；在同志和朋友面前，他是睿智的领袖；在圣殿骑士及其走狗面前，他是复仇的凶兽；在第一文明的使者和后世子孙面前，他尽忠职守地担当着传声筒的角色。从青年到老年，外表虽有所改变，但其震慑人心的人格魅力就如同他唇上那道伤痕般，见或不见，它就在那里，不增，不减。

哪怕只玩过以他为主角的系列二代，我们也能知道，和另外两位主角相比，艾吉奥的情感经历算是相当丰富。从佛罗伦萨的青涩少女克里斯蒂娜，到风韵犹存的领主少妇卡特琳娜，再到最后的正室妻子索菲娜，他的红颜知己多得足以让康纳和阿泰尔自惭形秽，更不用说他那时隔几个世纪的“后代”戴斯蒙——这位“哗”丝可是亲手干掉了与他有发展可能的“女神”露西呢。

也许是天生的风流和魅力使得艾吉奥的其他特点显得不那么出众，在“兄弟会”中，他表现出更多的是过人的组织和领导能力，整个罗马的刺客联盟在他的经手下从无到有，并且发展壮大。击败西泽尔后，使命已臻完成的艾吉奥回到罗马，稳固了刺客在意大利的势力，改善了从西西里岛到威尼斯的沟通方式，并把训练刺客学徒的方式标准化。从这些“业绩”中我们可以看到，曾经不谙世事的少年已隐隐有一代宗师之风，至于他的专业水准更是毋须怀疑，单看“启示录”的预告CG便知，圣殿骑士为何要倾巢而出“迎接”艾叔，甚至是在他身陷囹圄之后仍全神戒备，谨慎以对。看过这些，再看后来官方动画《余烬》中那个白发苍苍的老人，竟不禁产生了心酸唏嘘之感。时间真是个可怕而又伟大的东西，他带走了艾叔的青春年华，也成就了他的传奇人生。当65岁的他在圣母百花教堂前倒下，不文艺的死法并没能掩盖他文艺的刺客生涯。也许在历史中，他只是连接前后世代的传声筒，但在玩家眼里，他是永恒的刺客大师艾吉奥·奥迪托雷。

中二刺客：康纳·肯威（Connor Kenway）

专业指数：★★★★

风流指数：★★

传奇指数：★★★★

也许是自幼生活在印第安文明中的关系，年轻的康纳和他的前辈们相比少了一点优雅，多了一分野性（这一点从他的主武器手斧就能看出来）。其处事风格也显得较为简洁明快，丝毫不拖泥带水：一旦确定目标，便没有任何顾忌的勇往直前，若不是导师阿基里斯的循循善诱，想必这个愣头青在成长路上要多吃不少苦头。除此之外，康纳在与其他人物的互动中还时不时地透露出些许天真：对谎言与欺瞒的不屑，对生灵涂炭的担忧，对改变世界的一厢情愿等等。我们脑子里很快就会冒出一个词来形容这样一个“图样图森破”，那就是“中二”。

美国独立战争爆发前后，年少的康纳开始积极介入圣殿骑士与刺客之间的冲突。面对刺客的行贿宣传，他表示不屑并主张以真相遏制谎言；面对导师阿基里斯的劝阻，他恼怒异常并直指是阿基里斯的独善其身而导致了圣殿骑士的坐大；面对亲爹海尔森那套圣殿骑士的“控制即是和平”的理论，他强烈反对并表示“只有自由才能带来真正的和平”。即使在伟人华盛顿下令要攻击他的村落时，他仍然认为美国国父是印第安和殖民地人民唯一的救星——事实上北美的独立带给印第安人和黑人的是更深重的灾难（还记得“后记”中站在高台上大声叫卖黑人奴隶的白人吗）。当了解到这一点以后，康纳才算真正摆脱了“中二”状态，开始像阿基里斯那样透析历史、洞察社会，并将余生用于巩固和发展刺客教会在北美的势力。


这位中二少年为北美独立而战，到最后却连自己的家园都没保住

从历史和个人的关系来看，《刺客信条3》应该可以作为系列的一个分水岭。在1代、2代及其延伸作品中，游戏着重于描述在特定历史条件下人物的命运。而到了3代，育碧改变了叙事风格，转而专注于个人对历史事件的参与或推动。换句话说，前者重人，后者重事。在这种条件下，角色的喜怒哀乐与悲欢离合必须为剧情服务，因而我们无法看到康纳像前两位刺客那样在硝烟烽火中展开属于自己的一段罗曼史，甚至不能在父亲面对表达出任何对亲情的渴望——父子之间的冲突被用以凸显圣殿骑士与刺客的理念之差，而且最后必须以悲剧收场——毫无疑问，死的肯定是老的和“邪恶”的那一个。其实游戏到了这里已经算结束了，无论康纳之后杀或不杀查尔斯·李，圣殿骑士对北美，对世界的控制依然存在，即便他手刃了杀母仇人，也不会对历史的进程产生多大的影响，一个代理人倒下，就会有另一个代理人被选中，他可能是查尔斯·李，可能是本杰明·富兰克林，甚至是华盛顿。果不其然，育碧之后推出DLC“暴君华盛顿”，似乎就预示康纳的所作所为在历史长河之中的微不足道。虽然战功赫赫，但在那些大人物眼中，他不过是一个隶属不明势力的贩夫走卒，仅此而已。

“哗”丝刺客：戴斯蒙·迈尔斯（Desmond Miles）

专业指数：★★

风流指数：★★

传奇指数：★★★


戴斯蒙最后的壮举令他获得了英雄的资格

乱入的戴斯蒙是一个异数，跟他的三位祖先相比，他就是一个普通人，当然，这是在他被圣殿骑士抓去研究之前。在《刺客信条》的系列故事中，他前后经历了祖先三世的记忆，并继承了自十字军东征时代便流传下来，经过数个世纪改良的刺客战技。在他孤身闯入Abstergo公司救出老爸时，估计连他自己也很难相信，几个月前他还是一个胸无大志的酒保，浑浑噩噩犹如其他正常人，如今他在Animus中吸收的知识却令他成为了一名真正的刺客，袖剑在腕，苹果在手，担负起拯救世界的重责。

即便如此，戴斯蒙同志还是没能摆脱他的“哗”丝本色。父亲的出现不但没带给他正常生活的希望，前者变本加厉的督促和管教反而使得父子之间的矛盾激化，若不是英国老好人尚恩从中调解，老迈尔斯估计要把他打得连爸都不认识——恨铁不成钢的心情每个父亲都有，尤其是当你儿子背负着拯救世界的期望却跟你顶嘴时。一般这个时候，主角的做法应该是躺进Animus中24小时不出来，直到发现钥匙的线索为止。但戴斯蒙显然不属于以往那种高大全式的英雄人物（例如指挥官薛伯德），相反，他有痞性，有脾气，不止一次地在他的“工作”面前表现出烦躁的情绪，回忆起露茜的死还会愧疚自责，尽管他明白，朝夕相伴的她是个危险的潜伏者。3代现实剧情临近结束时老爸被困Abstergo，戴斯蒙毫不犹豫地选择了营救。在大局和私情面前，他选择了后者，玩家虽不能认同这样的他，却不得不喜欢这样的他。

戴斯蒙在3代结局用自己的生命释放了先行者朱诺，作为交换，朱诺答应他在2012年12月21日的世界末日中保全人类。这位“哗”丝或许有一个窝囊的过去，但其最后的壮举无疑令他获得了“英雄”的资格，就像他的诸位先祖一样，为人类奋斗，被历史遗忘——他是戴斯蒙·迈尔斯，一个当之无愧的刺客。

未来刺客：无名氏（少芸？）

专业指数：？

风流指数：？

传奇指数：？

《刺客信条4》会采取怎样的叙事方式，目前并不清楚。但可以确定，现实剧情肯定不会就此烂尾。在游戏中戴斯蒙放出朱诺的日期距离真正的世界末日还有一周左右，也就是说4代的故事很有可能发生在这一周内。至于下一位登场的刺客，比较热门的说法是来自中国的明朝女流“少芸”，她在《余烬》中前往佛罗伦萨寻找艾吉奥，并在得到后者指导后离开。《刺客信条3》的资料库数据显示她“15岁是正德皇帝的宠妾，1521年被刺客组织解救，随后东方兄弟会为嘉靖皇帝所剿灭，她与导师被迫前往佛罗伦萨寻求艾吉奥的建言”。之后的故事就如同《余烬》所描述，少芸的导师死于途中，唯有她一人活着抵达佛罗伦萨。PSV上的《刺客信条——解放》为阳盛阴衰的刺客世界带来了一抹亮色，而少芸的出现或许能使这种情况得到进一步的平衡。况且对育碧来说，神秘的东方是一块亟待开发的处女地，博大精深的中华文化和波澜起伏的中国历史更是为刺客新作提供了丰富的题材。不过，鉴于文化隔阂（老外对东方文化的理解偏差）和历史教训（老外开发的中国题材游戏的严重不靠谱）已经摆在眼前，所以这个可能性能有多大？奉劝诸位莫激动太早也别期待太多，八竿子打不着的事，坐等就好。P


少芸在《余烬》中的形象



■辽宁 枫红一刀流

父与子的使命——《刺客信条Ⅲ》剧情回放

戴斯蒙原是酒吧的侍应生，淡泊名利，没有野心和方向，只有一份他拒绝承认的特殊遗产，而那个差点要了他的命。他被圣殿骑士的公司囚禁了起来，利用基因记忆追溯机器（虚拟机）重履祖先的足迹，徜徉历史的河流，寻找伊甸碎片的下落。

伊甸碎片是散落于世界各地的古文明遗物，其中大部分落在圣殿骑士手中。戴斯蒙在启示录小组的帮助下逃离了公司，在经历了祖先阿尔泰和艾吉奥的记忆后终于找到了伊甸碎片——苹果。

这时，第一文明的生命联系了他们，说地球将面临一场灾难。第一文明是伊甸碎片的创造者，拥有强大的力量与不明的动机，代表成员是朱诺和密涅瓦。启示录小组在朱诺的引导下，在纽约郊外找到了一处神庙，希望能借助第一文明的帮助找到让地球免于毁灭的方法。

1.神殿遗迹

面前的石壁画着现代风格的涂鸦，但掩盖不住那些古老拙朴的图案，还有清晰可辨的纹路，曲折迂回。它的中央有个圆形的孔洞，戴斯蒙将苹果放了进去，竟然契合无间，石壁的纹路登时溢彩流光，石壁訇然开启，露出幽暗莫测的洞穴。

“爱丽丝毫不犹豫地跳进洞里，她根本没有想过怎么才能出来。”身后的肖恩调侃道。进到荒凉空旷的古老殿堂，残墙断瓦，尘灰满地，这里不知沉睡了多少年月。殿堂的对面有道隐隐发光的屏障，阻住大家的脚步。戴斯蒙从地上拾起一个玲珑古怪的东西放进卡槽里，大殿内顿时亮如白昼，看来这东西类似于能量核心。



海尔森静静地坐在米果身后

站在幽蓝透明的屏障前，戴斯蒙听到了朱诺的声音：“钥匙……你必须找到那把钥匙！”闻之心神恍惚进入游离状态。“戴斯蒙？”“听得到我们吗？”是丽贝卡和父亲威廉的声音。“呃，听得到，发生了什么状况？”威廉解释说：“这座神殿试图和你交流，触发了血缘效应，你昏了过去。”“朱诺和我说话了，老爸。我知道要找什么了，是一把钥匙。由于不知它的所在位置，她才触发了血缘效应吧。”戴斯蒙躺在虚拟机上，试图利用血缘效应寻找和钥匙关联的祖先踪迹……

2.宝藏钥匙

1754年，英国伦敦的皇家大剧院。富绅云集，名媛荟萃。一位英气逼人的中年贵族步履匆匆，在剧院里找到自己的席位。“晚上好，海尔森。”邻座的人在打招呼：“听说这部戏重新上演时我不知有多开心，你之前看过吗？”海尔森答道：“哦，雷吉纳。小时父亲带我看过，但记得不多，今晚我大概没那个闲情逸致享受这部戏了。”说着，他用鹰眼视觉巡视一周，找到三楼的贵宾包厢里米果的身影。“楼梯有人把守，得从旁边上去。”雷吉纳提醒他。

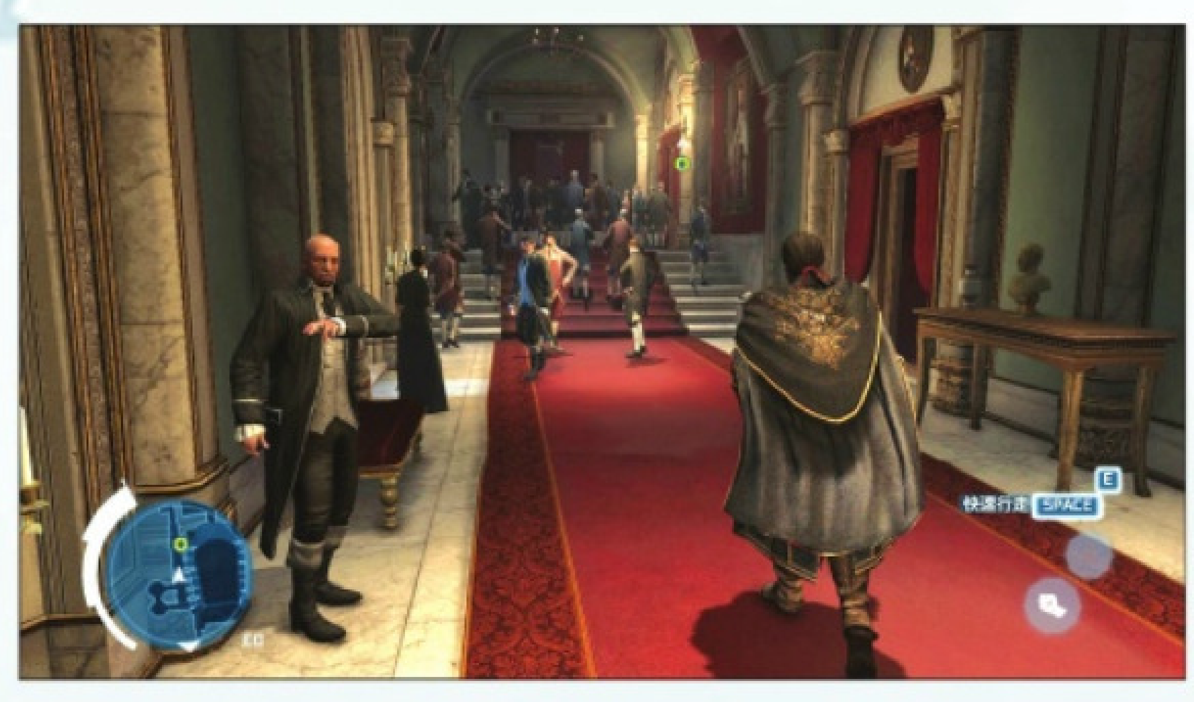
十几分钟后，海尔森出现在三层的包厢里，在米果的身后静静地坐下来。米果感觉到迫人的杀气，努力地让自己平静下来：“海尔森，应

该事先来见我的，我们可以找到其他解决方法……”海尔森道：“是的，但这样一来你就有所防备了。对于这个代价，我很抱歉……”说着腕上的袖剑递出，米果无声地垂下头颅。

一击得手，海尔森摘下米果胸前的护符离开了贵宾包厢。不久身后传来尖叫声，海尔森从容地穿过骚乱的人群离开剧院。

在海尔森所在教团的会议上，雷吉纳·博区端详着手里的护符，欣喜地说：“各位，如果此书属实的话，它就是打开宝藏大门的钥匙。”海尔森点头道：“好啊，那些不可一世但最终消失在世上的人，会在里面放些什么呢？”“无论是什么，对我们都是伟大的恩赐。”雷吉纳道：“肯威大师，我们希望你去美洲寻找宝藏，把里面的东西弄到手。”

海尔森道：“可是这样重大的事，非我一人之力所能及。”雷吉纳拿起一张纸递给了他，道：“这上面的人都有独到之处，重要的是和我们理念相同，有这些人的协助，你就别无所需了。”海尔森扫了一眼名单，上面写着查尔斯·李、威廉·强森、汤马斯·希基、班杰明·丘奇、约翰·彼凯恩5个人名。



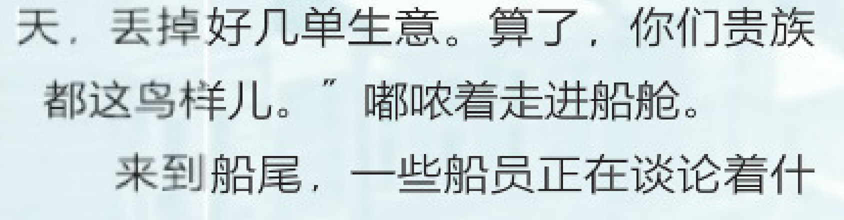
一击得手，海尔森带着护符离开皇家大剧院



甲板上的一群船员向海尔森挑衅

3.瀚海扬波

英国商船天命号航行于大西洋。海尔森坐在船舱里时而奋笔疾书，时而支颐凝思，时而端详手中的护符。空气里传递着海水湿咸的味道，还有船员低沉的歌谣。他放下护符站起身形，来到外面的甲板，见船长正在书写航海笔记，于是上前打招呼：“船长，再次感谢你让我上船，并对此带来的不便致歉。”船长面带抱怨地说：“用不便来形容太轻描淡写了，为了等你，我的船在港口滞留了两天，丢掉好几单生意。算了，你们贵族都这鸟样儿。”嘟哝着走进船舱。



来到船尾，一些船员正在谈论着什么，看到海尔森开始挑衅：“一位大人物来啦，最好回到船舱里去，上层甲板可不是软弱男人待的地方。”“我也如此想，可你却仍待在这儿。”海尔森回敬道。

这些船员扑了过来，海尔林沉着应战，接受过格斗和暗杀训练的他对付这等货色如剖瓜切菜般轻松，不消片刻就将眼前的一群船员打得落花流水。“怎么回事！”船长不知何时站在身后。“我们闲得无聊做点运动。”船员们解释着，脸上没有丝毫的紧张。“我请你们不是来摸鱼的。”船长的表情严肃，转身对海尔森道：“肯威先生，请借步说话。”

进到船长室，船长没有了此前的严肃，反而显得忧心忡忡，“事实上我是叫你来帮忙的。”“好意外啊，愿闻其详。”“我怀疑船员们计划叛乱，如果你想安全抵达美洲的话，必须帮我阻止此事，意下如何？”“若你所言非虚，那我还有什么好选择的？”海尔森抓过船长手里的酒瓶喝了一口，然后很认真地对船长说：“不过，先把话说清楚，如果你再敢污辱或威胁我，我会毫不犹豫地砍下你的头颅，明白了吗？”船长怔怔望着他，狠狠地点下头。

几天来，海尔森调查船员的行为，未发现什么可疑之处，只是夜里经常听到轻微的落水声，有人将涂漆的木桶偷偷丢到海里，是想用它们当作航标，那么，商船的后面肯定还跟有其他船只。

和船长说起自己的推测，这时商船后面出现一艘炮舰，朝这边发射了警示炮弹，看样子要强行登船。海尔森知道他们是敌对教团的人，自从皇家戏剧院事件之后，对方就一直在跟踪追猎。目前商船的火力难以应付这艘炮舰，便逼迫船长下达指令，冒险穿越前方的暴风雨。

风急雨骤，波起云涌。海尔森协助船员们勒紧绳索，展开风帆，让商船全速航进。朝船后望去，那艘敌人的炮舰桅折船倾，消失在巨浪洪涛之中。

一夜的颠簸终于风平浪静，商船被一团晨雾所包围。疲累的船长伏在栏杆上打着瞌睡，忽然睁大眼睛朝船员们喊道：“准备靠岸了，兄弟们！”海尔森质疑：“靠岸？我没看到陆地，只有一片茫茫的白雾。”“海鸥告诉我的，爬上桅杆就知道了。”船长不容置疑地说道。

海尔森爬到主桅的顶端，举目远眺，波士顿已遥遥在望。

4.呼朋引类

在波士顿的码头遇到查尔斯·李，他是好友约翰和伊莎贝尔的儿子。“肯威大师，很荣幸见到你，我是被派来接你进城的，帮你安顿下来。”这个小李子热情礼貌，十分干练，将每件事安排得妥帖有序。在前往旅馆的途中，小李说：“原谅我先生，我……我希望跟着您学习，如果我想为教团服务，想不出比你更好的导师了。”海尔森不置可否：“我想你太高估我了！有人告诉你我来此地的目的吗？”“博区大师寄给我一张名单，让我务必找到他们。约翰·强森看到教团记号就毫不犹豫的来了。”


三人勇闯匪巢，抢回强森的研究资料

在绿龙酒馆见到强森，海尔森开门见山地说：“我们相信这里有一座遗迹，需要你的人文地理知识来帮助我。”强森道：“不幸的是，我的研究资料被偷了，没有它们我帮不了你。”“那就把它们找回来。”“我的帮手汤马斯·希基打探消息去了，听说城西南有强盗出没。”

找到希基，这家伙对海尔森不是很尊重，这种态度让查尔斯很是恼火。海尔森没有计较，向他询问强盗出没的情况，制定出一套突袭计划，三人联手直捣匪巢，找回被偷走的资料。

绿龙酒馆里，海尔森将护符交给强森。“这护符上的图案见过吗？或者某部落的人给你看过类似的东西。”“应该是卡尼耶可哈卡！”“能否找到具体的位置？”“我会抓紧研究的。”

几天后再到酒馆询问研究进度，强森答道：“数学和地图都帮不上忙，如果能赢得原住民的信任，或能分享他们的情报。”正忙得不亦乐乎的希基插话道：“有个家伙抓原住民当成奴隶，把这些人救出来，他们就欠我们个人情。”强森接道：“目前我们不道他们被关押在哪里，本地的医生班杰明·丘奇可能知道此事。”

5.解放奴隶

海尔森前去拜访丘奇，发现人去楼空，屋内一片狼藉。回到街上偷听市民和士兵的谈话，得知丘奇被押送到海滨的仓库。潜进仓库，一名军官对丘奇轻声细雨地说：“为何总爱把事情搞得复杂呢？把保护费交出来不就没事了。”然后问旁边的士兵：“我们该怎样招待这位客人呢？”士兵麻利地答道：“砍掉双手，让他无法做手术。剪了舌头，让他无法叫嚣。要不剁掉命根，让他难尽人道。”“这么多的选择啊，让人很难取舍呢，不如三样一起做了吧！我怕承受不了太过野蛮的场面，容我离开下哈。”丘奇朝着他的背影喊道：“你会后悔的，赛拉斯，我会亲手爆掉你的头！”

赛拉斯离开后，海尔森和小李悄无声息地解决掉仓库里的3名士兵。回到绿龙酒馆，丘奇说抓他的赛拉斯是英国皇家礼队的指挥官，他暗地里抓原住民充当奴隶，关押在他负责管辖的南门堡。

在进攻南门堡前，海尔森要找到名单上的最后一人——约翰·彼凯恩。彼凯恩和小李一样，都是布雷多克将军的下属，海尔森和布雷多克有些交情，便前往军营拜访，希望能借调彼凯恩出来帮忙。没想到的是，布雷多克不买他的账，认定彼凯恩是个逃兵要以叛国罪论处，并不留情面地将海尔森赶出了营地。

曾经的教团兄弟竟如此绝情，让海尔森不胜唏嘘。看到布雷多克率领巡逻队押着彼凯恩穿街过巷，海尔森决定让他们倒霉一下。派小李将巡逻队引入僻静的小巷，两人联手杀掉这队英兵劫出彼凯恩。最后郑重地警告布雷多克：“念在昔日兄弟的情分饶你一命，倘若狭路重逢，我们再无情义可言。”

名单上的5个人都找齐了，大家在通往南门堡的路上设伏，袭击护送奴隶的英兵，再伪装成英兵押送着囚车前往城堡。囚车前捆缚着一位沉默的原住民女子，海尔森顺手把她给放了。一行人顺利混进城堡，释放了里面的奴隶。

赛拉斯发现俘虏逃跑，大发雷霆，命令手下封锁城堡大门。海尔森杀掉几名英兵，攀上城墙擒获赛拉斯。“你是谁？”赛拉斯跪在了地上。海尔森道：“你并不认识我，但相信你们两个是老朋友了。”他身体一侧，丘奇走到赛拉斯的面


丘奇介绍南门堡里的英军兵力部署情况


劫持护送队的囚车渗透英军的南门堡

前，对赛拉斯说道：“我对你说过的话，说到做到！”话声未落，手里的火枪在他的脑袋前轰响。

奴隶们纷纷逃离城堡，海尔森倚着墙垛望去，那名原住民女子回头朝他微微一笑。

海尔森将查尔斯荐入圣殿骑士团

6.神庙遗迹

期待那些放走的奴隶会带来新线索，沉寂了几周得不到他们的消息回馈。小李积极地收集线索，希望和他们搭上线。尤其那名女子，找到她或能得到想要的答案。

寒风渐起，进入冬季。小李子终于带回那女子的消息，她在列星顿镇附近的露营地出没。赶去的路上，小李提到一个坏消息，布雷多克坚持要他回去服役。海尔森知道布雷多克一直对此前的事怀恨在心，借机报复。他让小李照布雷多克的话做，再想办法将他弄出来。

赶到露营地，发现篝火尚有余温，雪地里的脚印也很清晰，那女子应在附近。几声狼嗥传来，将两人的马匹惊走，只得在雪山里徒步行走。循着脚印望到女子的身影，接近她时出现狼群，情急的小李开枪杀狼，同时将那女子惊走。气急的海尔森让小李立刻离开，回到布雷多克的部队去。

追上女子，海尔森气喘吁吁地说明来意，女子自称卡尼耶蒂侬翁，小名吉欧。海尔森将身上的护符给她看，吉欧说：“我在附近见过上面的记号。”海尔森闻言欣喜，连忙追问哪里。“跟我来！”吉欧抢过护符，拔足奔上山顶。

朔风凛冽，飞雪漫天。吉欧望着下面的小镇说道：“这座镇上驻扎着想要将我的族人赶走的士兵，他们的领导者被称为斗牛犬。”“布雷多克？他必须死！”海尔森说道。

看来还得博取吉欧的信任，才能找到护符关联的宝藏。海尔森来到镇上的酒馆，从英兵的谈话中得知，布雷多克最近在组织远征队来抵抗法军。随后潜入军营偷到布雷多克的行军路线图，确定他们要行军去杜根堡。行动中海尔森挂了点彩，吉欧为他止血疗伤。肌肤的触碰中，感情在悄悄酝酿。

海尔森望着地图，想制定一个周全的计划，吉欧指着地图说：“我们可以在他们经过河边的时候进行伏击！”5个月后，终于等来了机会。吉欧召集了多个部落的酋长领袖，率领战士解决掉了布雷多克的一队斥候兵。海尔森换上斥候兵的服装找到英军营地，接近布雷多克。就在要动手的时候，一名英兵发现端倪朝他瞄准。一声枪响后英兵应声而倒，是小李子救了海尔森！布雷多克见状不妙策马逃跑，海尔森纵马急追，将他扑倒在一片浅滩上。

“为什么，海尔森，我的兄弟！”尚存一息的布雷多克问道。“你的死能开创新的未来，无关私人恩怨。更何况，现在我们不是兄弟了。”海尔森腕上的袖剑递出，刺杀了布雷多克，从他手指摘下一枚教团戒指。

吉欧履行诺言，将海尔森带到一座神庙前。可那枚护符无法打开石门，令海尔森大失所望。“你帮了我很多，吉欧，谢谢你。”海尔森望着她，无力地说道：“我想……是时候离开了……”吉欧突然捧起他的脸，吻了上去，两人紧紧拥在一起……

教团会议上，海尔森推荐查尔斯·李入会，对他说：“你已证明自己是忠诚的信徒，一直不负所托，欢迎你加入我们。”说着将布雷多克的那枚教团戒指戴到他手上，道：“你现在是一名圣殿骑士了！”

这一幕让戴斯蒙很是震惊，自己的祖先竟是圣殿骑士团的一员！离开虚拟机，调查电脑上的邮件，从肖恩的来信中分析海尔森的护符是一块伊甸碎片，应该就是朱诺提到的钥匙。

7.山野小子

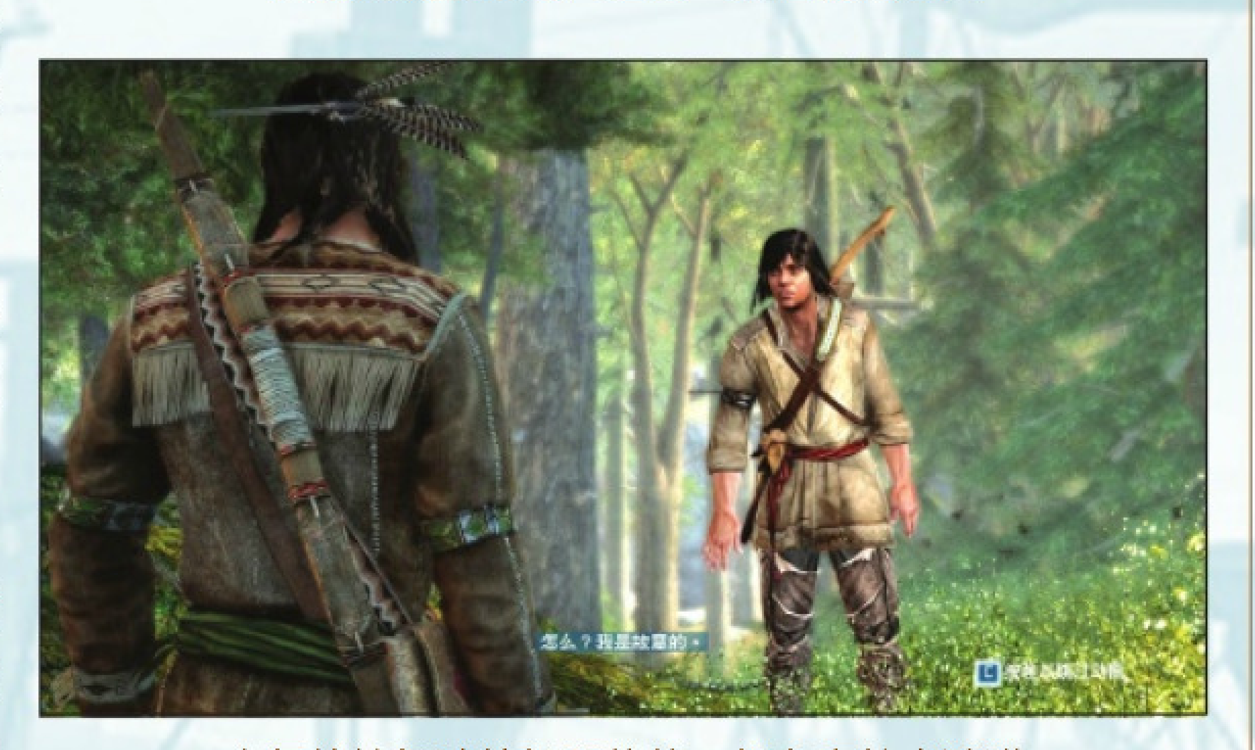
海尔森无情的离去后，吉诺和他断了联系。他们的儿子顺利诞生，名唤拉顿哈给顿，村落里的人都视如己出。她不希望儿子像他父亲那样，双眼只注视着未来，那个他和圣殿骑士所掌控的未来。她最恐惧的事情，就是某天在儿子的眼中也见到那种邪恶的渴望。

这一天，6岁的拉顿哈给顿和小朋友到树林里捉迷藏，遭遇几名凶狠的男子，拳脚相加逼问他村庄的位置。其中一人凶恶地扼住他的喉咙，说：“我可以轻易折断你的脖子，只需轻轻一捏，你这可悲的小生命就会消失掉。”说着手上一松，拉顿哈给顿瘫倒在地。

拉顿哈给顿扬起脸，问他：“你叫什么名字？”那人俯下身来，一字字道：“我叫查尔斯·李，为何要问？”拉顿哈给顿道：“这样才能找到你！”查尔斯发出一声轻蔑的笑：“我很期待……”挥挥手，带着同伙扬长离去。

捂着疼痛的脑袋回到村庄，眼前一片火海，村人们惨嚎连天，仓皇奔逃。他连忙往家里跑去，木屋早已倒塌，妈妈被压在断梁之下。妈


在捉迷藏的时候，遭遇一群凶恶的男人


少年的拉顿哈给顿和伙伴一起在森林中狩猎

妈握着他的手戚然说道：“孩子，你必须离开，你要坚强，要勇敢！你会觉得孤单，但要知道妈妈就在你的身边，直到永远。”拉顿哈给顿被村人抱开，看着妈妈丧身火海……

光阴荏苒，9年后的拉顿哈给顿已是一名少年，身强体健，有着丰富的野外生存技能。他擅长在树林间奔跑，精于狩猎，弓箭技艺百步穿杨，一把战斧更是运用得精妙纯熟、出神入化。

某夜，老族母将他唤进屋，说：“我知你一直心存疑惑，为何我们不离开这片森林，从不参与部落的战斗，现在你会知道答案。我们世代的职责，是守护脚下这片神圣土地，它凌驾其他事物，并且不能为人所知。”

其他部族的壮大，时常让拉顿哈给顿有种危机感，觉得如此下去会很危险，而老族母一直安于现状，不参与任何的纷争和武斗，原来是为了守护什么，于是问道：“是什么如此重要，让我们自缚手脚？”

老族母从木匣中拿出晶莹剔透的圆球，轻轻放在拉顿哈给顿的手中。圆球瞬间散放出万千道瑰奇的光线，将木屋映照得如同白昼，一个女子的形貌浮现空中。拉顿哈给顿惊讶无比，道：“神灵？”“你可以这么认为。”那神灵回应。

话声甫落，拉顿哈给顿身体一轻，化身一只大鹏鸟翱翔天际，穿梭于森林，紧紧追随着前方的金色大鸟——那神灵的化身。她解释道：“我们等了你千年时光，为的是你带给他最后的一把钥匙，好打开那道门。”“我不懂你的意思。”“你无须懂得，若我的话带给你迷惑，那非是我的本意。孩子，你很重要，你拥有特殊的血统，过去、现在和未来，许多人和你关联，他们改变了世界，更将改变未来的世界，而你也是如此。我们谈话的同时，有股势力秘密集结，准备抢夺那片土地。我招你前来，是要你知道自己的使命：去阻止他们，挺身保护圣域。如果你只按现在的轨迹生活的话，将无法有好的结果，你的族人和村庄将被毁灭。你要前去寻找一位身怀绝技的人学习，记住这个符号！”

拉顿哈给顿如梦初醒，找根树枝在地上画出方才见到的符号。这时老族母走到身边，便对她说：“方才神灵给我指示，要我寻找导师修行，这样才有能力守护村人。”老族母道：“你会在东方的找到那位高人，我曾在达文波特庄园见到这个符号。去吧，找寻那个符号，探寻你的道路。”

8.刺客宗师

经过几十天的跋涉，终于来到达文波特庄园，据老族母说，这里的主人曾是刺客宗师。上前敲门，半天无人响应。鼓足勇气一直敲下去，门后终于出现一个颤巍巍的跛脚老头。

“呃……听说你能训练我，所以……”拉顿哈给顿面对前辈，有些语无伦次。“不，你找错了！”老头低首回道，重重关上了门。拉顿哈给顿继续敲门，大声喊道：“我不会离开的！”

接下的几天里，拉顿哈给顿每天徘徊在庄园周围，试图与那老头接触，却总是遭到打骂和回避。“抱歉我没说清楚，或是你误会了，现在听清楚了，你他妈的滚开我的土地！”“想当英雄是吧，想单枪匹马的拯救世界，再抱有这种幻想，你只有死路一条！”

电闪雷鸣的夜晚，他在旁边的马厩过夜，看到一群鬼鬼祟祟的人正商量着什么，貌似要对那老头不利，便上前询问。那些人目露杀机，亮出兵刃要杀人灭口。拉顿哈给顿奋起反抗，还好老头及时现身，将剩下的匪徒利落刺杀。

“把这儿清理一下，我们再仔细谈谈。”老头吩咐完自顾自回屋。拉顿哈给顿将那些尸体掩埋掉，然后到楼里找老头。“我叫拉顿哈给顿，是来寻找这个符号的。”将手里的图画毕恭毕敬递给老头。老头扫了一眼，问他：“知道这符号代表什么吗？”看着他木然的表情，挥挥手，走向地下室。


拉顿哈给顿决定告别族人，前往东方找导师学艺

地下室的衣架上挂着刺客战袍，让拉顿哈给顿爱不释手，结果手背被老头的手杖敲了一记。“以为穿上战袍你就是刺客了？”老头责怪道。“我不会放肆的！”他垂头认错。“没事，我知道它们很有吸引力。好吧，我会训练你，看你是否有资格穿上那战袍！”老头说道：“先介绍下，我叫

阿基里斯！”拉顿哈给顿闻言欣喜若狂。

在地下室的墙上，悬挂着圣殿骑士们的画像，分别是查尔斯·李、威廉·强森、汤马斯·希基、班杰明·丘奇、约翰·彼凯恩，还有他的父亲海尔森·肯威。



跟随船长到葡萄港的酒馆招募炮手

9.重建家园

拉顿哈给顿在庄园住了下来，接受阿基里斯的训练。奔跑、攀爬、战斗，还有充实心灵的课程：语言、哲学、逻辑与艺术。阿基里斯对他讲述刺客和圣殿骑士的过去，他们的起源、构成和目的，数世纪的历史浓缩成数日的故事。而拉顿哈给顿则告诉老人，有关查尔斯·李袭击村庄的事，以及自己发过的誓言。

阿基里斯解释说，那天他遇到的几个都是圣殿骑士，他们的领袖是海尔森·肯威。如果他加入刺客行列，便意味着画像里的人都将是他的目标，包括他的父亲。



在福克纳船长的指导下，康纳学会了操纵战舰进行海战

闲暇的时候，拉顿哈给顿会跟随老头前往波士顿，购买材料和补给。繁华的城镇、美丽的女人、嚣喧的声音和充斥的各种气味，对他而言都充满了新鲜感，不由引颈张望，目不暇接。老头说自己年轻时也像他这般充满好奇，不过现在，他更喜欢乡间的宁静。为了掩藏他的原住民血统，老头给他起了个新名字——康纳。他在庄园的墓碑上见过这个名字，是老头已逝儿子的名字。

康纳帮助老头修缮陈旧的房屋，准备将这里大片的土地经营起来，建设成一个社区。他陆续招募木匠、铁匠、矿工、农夫、裁缝、医生，还有酒馆经营者和牧师，将来这里将是一座充满活力，快乐而自由的小镇。

某天，老头带他前往海湾，那艘破旧的战舰也是他的资产，只是年久失修已经无法出海了。福克纳船长住在一间简陋肮脏的小木屋里，失意的酗酒。老头介绍说：“这孩子叫康纳，是来修复那艘船的。”老船长摇晃着身体来到屋外，指着沉船说：“她仍是大西洋上最快的，只要给她点爱，她会航行得飞一样快。”“她？她是谁？”康纳疑惑地问。“当然是天鹰号啦，小子！她是北海之鬼。”船长用夸张的语调说。“哦，是那艘小艇。”“小艇？她是一艘船！小子！”船长喊道，转身对阿基里斯说：“我以为他是来帮忙的，我看他是来挑战我的脾气。”

船长对天鹰号固执的以“她”相称，如同爱人般的迷恋和偏执，康纳无法违拗，便学着他如此称呼。接下来，康纳购买材料，召集工匠开始修复战舰。6个月后，天鹰号焕然一新。福克纳船长带着他前往葡萄园港，招募火炮手，还给战舰装上了火炮。康纳也跟着熟悉了火炮的运用：圆型弹、链型弹、旋轴炮等。

时光飞逝，康纳不断的精进技艺，阿基里斯终于同意他加入兄弟会。没有入会仪式，没有繁文缛节，他穿上战袍就成了一名刺客。

他了解了更多有关圣殿骑士的事，并渴望面对他们，替他们的阴谋画上句点。阿基里斯说，他还只是受训几个月的小鬼，不够强大来对付那些圣殿骑士。耐心和克制，是他这段时期面对的最难课题。



嘎纳多贡赶来报讯，说村落的土地要被人收购了

10.剪除双翼

这个动荡的年代，王室和殖民地人民之间剑拔弩张，再加上圣殿骑士的阴谋策划、暗中离间，战争一触即发。波士顿发生的屠杀事件成了导火索，揭开独立战争的序幕。

达文波特庄园里，康纳和阿基里斯正在研究绳镖，村落的伙伴嘎纳多贡匆忙赶来，说村庄的土地要被人收购了，南部联盟的酋长已经同意此事，派去使者也无济于事。康纳听了大急，问道：“知道是谁在负责此事。”“威廉·强森，他正在波士顿为这笔交易作准备。”嘎纳多贡答道。

原来是圣殿骑士，康纳拔出战斧，狠狠地砍在门柱上。阿基里斯诧异地问：“你这是干什么？”康纳回答：“我族人战争时，会把战斧插入木柱表示开战，等威胁结束了，再将战斧拿开。”阿基里斯不无心痛地说：“可是，你可以找一棵树来砍啊……”

强森将部落的诸位酋长“邀请”到了庄园，要求他们同意收购条款。“和平，我一直不是主张

和平吗？我不是一直在保护你们不受侵犯吗？”强森对酋长们惺惺说道。一位酋长回道：“如果要保护我们，不如给我们枪支和弹药。你的语言沾满了蜜，但全都是谎言。我们不是来谈判的，也不想卖地，是要叫你们离开这片土地。”强森听了脸色一沉，道：“我递上和平的橄榄枝，你们却轻易地将它打掉。”他挥挥手，一排士兵端枪上来，继续说道：“我看你们跟火枪比较谈得拢。”在士兵要开枪的时候，康纳从屋顶纵身而下，将强森当场刺杀。

虽然终止了强森的买地计划，新的危机却悄悄浮现。从强森身上搜到的一封信里，提到约翰·彼凯恩要截取爱国者的武器补给，彼凯恩将是他的第二个目标。



强森用枪与剑和部落酋长们谈判

在费城的大陆会议上，康纳见到了作战总司令乔治·华盛顿

彼凯恩将率领英军攻打列星顿镇和康科德，康纳连夜奔行，赶到列星顿镇劝说爱国者的领袖山缪·亚当斯避险，自己和一些民兵留守此地。只是这些民兵没有太多的作战经验，被英军阵势吓得仓皇奔逃、一哄而散。康纳只好策马赶往康科德，巴雷特将军交给康纳几队士兵，让他防守河滩。在康纳有序的部署下，击溃了彼凯恩所率的英军。

在费城的大陆会议上，乔治·华盛顿就职作战总司令，而查尔斯成为华盛顿麾下的重要将领，让康纳怒气填膺。山缪将他拉过一旁，说彼凯恩躲在波士顿城里，被千名英兵保护着，要杀他只有引蛇出洞。于是康纳前往布利兹山拜见普特南将军，由于爱国者的士兵被英军的炮舰轰得溃不成军，康纳只能只身前往海岸，成功炸毁了炮舰，使得普特南的军队直逼波士顿，迫使彼凯恩带兵出城，驻扎在邦克山顶。

山脚下的英兵密如蝗蚁，难以正面突破，康纳决定铤而走险，直捣黄龙。他躲开密集的炮火穿越战场，潜进英军营地，将彼凯恩刺杀在校军场的马背上。从彼凯恩身上搜到一封书信，将它带给普特南将军，将军展信一看大惊失色，说有人要刺杀乔治·华盛顿！

11.铁狱囚徒

达文波特庄园，华盛顿的情报官班杰明·塔梅奇来访，他是情报机构寇博之环的领导者。他带来的消息是汤马斯·希基在谋划刺杀华盛顿，需要康纳帮忙解决此事。塔梅奇说，希基在纽约操纵着一个伪币集团，通过这条线索顺藤摸瓜，定能找到希基。

康纳来到纽约，在熙攘的集市里遇到使用伪币的家伙，跟踪他找到一间屋子。希基看到康纳夺路而逃，一路抛洒伪币来吸引市民和士兵，给康纳的追击制造不少的麻烦。好不容易追上他却遭到士兵的围捕，两人以叛国罪同时关进了布莱得维监狱。

只要希基在牢里，华盛顿就得以安全，这只是康纳



天真的想法。不到一天的时间，希基就被海尔森和查尔斯带走，去向不明。康纳要尽快逃出这个地方，这时隔壁传来低语声，将耳朵贴过去偷听，囚犯们在谈论威姆斯要越狱的事。

第二天，康纳来到监狱底层的活动区，发现威姆斯坐在一副棋盘前若有所思，于是坐过去攀谈，说自己必须要离开这里，为了保护爱国者的总司令乔治·华盛顿。威姆斯是华盛顿的崇拜者，答应帮康纳越狱，只是他制作的钥匙被一个叫芬区的囚犯偷走了。



查尔斯和希基笑吟吟的站在牢房门口


康纳被押入广场，遭到民众的殴打唾骂

康纳前往上层监狱的走廊，找到了芬区的位置，利用放风的时间从他身上窃得钥匙。回到牢房偷偷试了一下，却发现这把钥匙根本开不了锁，大失所望。隔天到活动区找威姆斯问询，威姆斯闻言微微笑道：“它本来就开不了锁。”“你造了一把不能开锁的钥匙？”“它能帮我们逃出去，但不是你想的那样。典狱长的身上有把真的钥匙，你得把它换过来，这样他才不会察觉钥匙丢了。通常，典狱长在地牢层巡视，想办法进到那边。”

真是诡计多端的家伙！康纳和囚犯们挑起争端，拳脚并施，打得不可开交，狱卒终于看不下去了，将康纳关进地牢。典狱长喋喋不休地训斥着，声音充斥着整座地牢：“你们这些可悲肮脏的家伙，无用的败类……”当典狱长背对牢门的时候，康纳下手换到真钥匙。

离开地牢找威姆斯，他说那个希基并没有离开监狱，而是关在前边的高级牢房里。用钥匙进到那间牢房，发现床上躺着一具尸体，是典狱长！身后传来嘿笑声，希基和查尔斯握着手枪站在门口。

“以为将你们消灭殆尽了呢。”查尔斯的手枪指着康纳，说：“你对这场革命的干涉极大的困扰了我们，不再放任你了。”希基走了过来，低声对康纳说：“事实是这样的，我们会把你关回牢房，明天，你将因谋害善良的乔治受到民众的谴责和审判，典狱长的死也算在你身上，接着你就……”说着，比划一个绞杀的手势。

康纳猛然朝查尔斯扑过去，却被查尔斯摁到了墙壁上。查尔斯仔细端详着他，恍然道：“多年前森林里的小孩是你吧！”“我说过要找到你的！”“呵呵，如你所愿，你是找到了，但和你想像的情形不同。”查尔斯大笑一声，将康纳勒晕。

第二天，空中细雨霏霏，广场上聚集了黑压压的人群，华盛顿在卫兵的保护下也出席了这场判决。康纳走下囚车，穿过万人鼎沸的广场，愤怒的人群朝他咒骂着，不断地扔着东西，某位大婶还一个耳光将他打倒在地。阿基里斯的声音在他耳边响起：“孩子，你并非是一个人，打个信号我们就行动！”

站到刑台上，康纳游目四顾，屋顶上闪动着刺客们的身影，一个个守卫悄然倒下。他被戴上了头套，只有微弱的光芒透射进来，耳边听着查尔斯慷慨的演讲：“我们面前这无耻的罪人，卑劣的行径令我难以启齿，气愤难平，他竟然密谋暗杀我们敬爱的将军……”

行刑的一霎那，康纳发出尖啸，随后掉到了刑台之下，看到希基扮成的士兵朝着华盛顿冲去。康纳从阿基里斯手中接过战斧，朝着希基狂奔，在他抢上台阶之前将其扑倒。临死的希基道出心声：“老大海尔森，还有查尔斯他们为了信念而活，为此阴谋策划，编织陷阱。我才不管那些，只是喜欢奢华的生活，而不像你，一个追逐蝴蝶的蠢蛋，手里永远是空的。”

康纳被士兵们团团围住，普特南将军赶来让所有士兵都放下枪，说眼前的这个人是个大英雄。普特南愤恨地朝着希基的尸体踢了一脚，康纳阻止了他，希基虽然混蛋，但至少还是个人。

只要圣殿骑士存在，华盛顿就处于危险之中。康纳动身赶往费城，没有见到华盛顿，却见证了独立宣言的签署。

12.父子相逢

康纳决定向华盛顿说出真相，关于圣殿骑士的阴谋，以及自己刺客的身份。阿基里斯反对如此，每天都和他争吵。



康纳在费城见证到独立宣言的签署

阿基里斯说："刺客的本分是安静和慎行，而不是站在屋顶对着路人大声吵嚷谁有阴谋。"康纳反唇相讥："你这个老头子刻板守旧，在这个荒僻的地方不思作为，完全背弃了兄弟会，正是如此，圣殿骑士才日益壮大。"说罢愤然骑上战马，阿基里斯拉住他的缰绳最后说道："没有我，你已死上千次了，你的无知会连累多少人。人生不是童话故事，不会总有快乐的结局。当你想拯救世界时，小心别把它给毁了！"康纳没有理他，扬起马鞭，绝尘而去。

在开拓地的阵地见到华盛顿，他正为失踪的补给车队而心烦意乱，康纳怀疑此事与班杰明·丘奇有关，于是赶往附近的小教堂调查线索，却被一人扑倒在地，一支袖剑抵在康纳的喉咙，是父亲海尔森。他不知该如何面对，喃喃道："父亲……"。


在加勒比海上找到丘奇的舰队

海尔森放开了他，说道："我们圣殿骑士并非为英王效力，和刺客一样为了自由、独立和正义而战，强森、彼凯恩、希基莫不如此。现在丘奇背叛了教团，投靠了英王，我要处罚他。而你想要追回补给，让我们联手如何？或者我现在就杀了你。"看着康纳木然的神情，海尔森收回袖剑，道："我们走吧！"康纳不知为何，不由自主地跟了出去。教堂外，康纳调查雪地里的车辙，还有木箱残骸，循着线索一路追去，跟踪车夫偷听他们的谈话，得知丘奇去了纽约。

两人在纽约找到了丘奇的住处，一间废弃的酿酒厂。海尔森带着康纳进入酿酒厂，在守卫盘查的时候，海尔森指着康纳说："这是我儿子！"康纳听了有种从未有过的温暖，这就是人们所说的孺慕之情吧。

朝着库房走去，海尔森问："我经常在想，如果我和你娘在一起生活的话，日子会变成怎样，她现在还好吗？""她死了，是被谋杀的，被活活烧死，凶手就是查尔斯·李，执行你的命令！"海尔森争辩道："不可能，我没下过那种命令……"康纳打断他的话："无论你怎么说，过去都无法改变，我不会原谅你的。"进到仓库里，发现丘奇已经带着补给品离开，并在仓库里布下了埋伏，两人逃出烈焰熊熊的酒厂。

康纳驾驶天鹰号在加勒比海上搜寻丘奇的踪影，发现了一艘可疑的纵帆船，追上去却遭遇到一支舰队。康纳指挥炮手攻击，用旋转炮轰毁那些护卫舰，再用链型弹破坏主舰的桅帆使它停下来。海尔森抢过船舵，将天鹰号撞了上去，父子两人强行登上敌人主舰。康纳在甲板杀掉几名军官，进货舱发现里面空空如也，补给品不知去向。里端的丘奇被海尔森打得皮开肉绽。康纳阻止了父亲，上前询问丘奇，得知那批补给品在马提尼克岛上。

丘奇死前说了一番耐人寻味的话："你的敌人是和你有着不同信念的人，对那些揭竿而起的平民，英王同样会感到被背叛。你所对抗的圣殿骑士，他们也自认正义，这些都因我们所站的立场不同而已。"康纳的袖剑刺入他的躯体，道："你的话中充满真诚，但真诚不等于真实。"

康纳和父亲团聚，不清楚这是好是坏，他们至少在支持独立的观点上是一致的。那个烧掉村庄、杀害母亲的查尔斯，父亲一直为他辩护，他们对华盛顿和拥护者颇有意见。他们是对是错，无法判断，在新建立的世界中，他将扮演何等的角色？自由、和平与平等真的会如期而至吗？


海尔森将叛徒丘奇打得满脸桃花开

13.信任破碎

回到达文波特庄园，康纳向恩师阿基里斯道歉，说出自己的心愿，他想让刺客和圣殿骑士谈和联手，来成就一番事业。不论结局如何，他打算往纽约走一遭。

在纽约见到海尔森，他正打算刺探英军的情报，康纳提议寻找英军高阶军官，或能审出他们的作战计划。于是父子联手行动，抓住了3名军官，将他们押入乔治堡进行审讯，得知英军准备放弃费城，全面固守纽约。

赶往福吉谷见到华盛顿，将英军的作战计划告诉他。海尔森从桌上找到一封书信，是华盛顿下的命令，要手下摧毁康纳的村庄。康纳气愤至极，自己全力保护的人竟然背叛自己，杀害自己的族人。

华盛顿解释道："我收到报告有原住民和英军共谋，所以要求手下解决此事。"海尔森道："做法是在村庄放火，在农地撒盐，似乎要连根拔除啊。这也不是第一次了，告诉他14年前你做的事吧。"华盛顿道："那是陈年往事了，七年战争的时候。"

康纳此时才明白，14年前查尔斯是奉了华盛顿的命令焚烧了村庄，海尔森一直知道此事却隐瞒了真相。康纳对两人的信任瞬间崩塌，叫父亲不要再跟着自己，迫在眉睫的事情是拯救村庄和族人。

康纳策马赶往村庄，沿途杀掉华盛顿派出的信使。村庄里的老祖母说，查尔

斯将嘎纳多贡和村里的战士都带走了，说要攻打那些抢夺土地的人。康纳意识到不妙，连忙赶往山上阻止他们。康纳无奈之下刺死了昔日的兄弟嘎纳多贡，因为他受到查尔斯的蛊惑，认为康纳和爱国者同流合污，密谋毁灭村庄。

14.背水之战

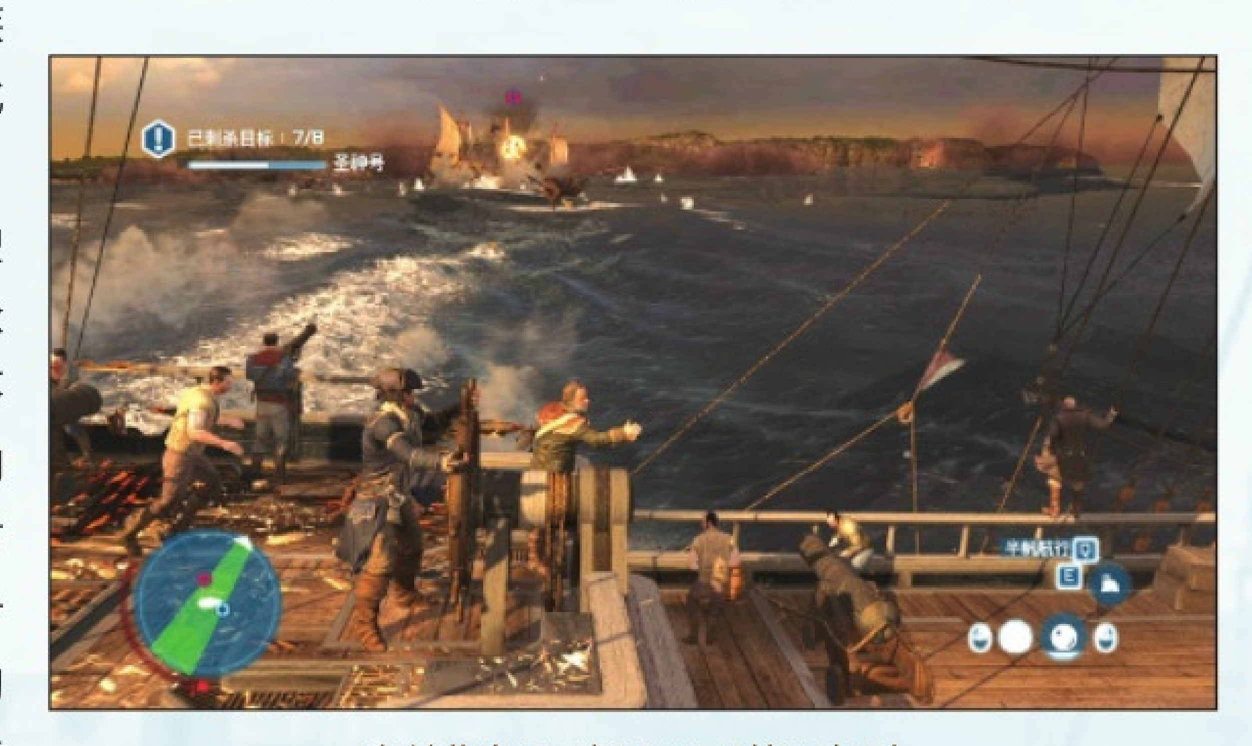
英军在爱国者的推进下节节败退，这个国家或许真的能获得自由。圣殿骑士的人数虽然变少，但威胁未减。查尔斯虽然事迹败露被革了职，但华盛顿并没有处决他，听说他暂避在纽约乔治堡内，康纳现在千方百计的要潜入乔治堡刺杀他。

阿基里斯的病况加重，他不时叮嘱康纳：“为了兄弟会和族人，绝不能感情用事导致前功尽弃，查尔斯和海尔森都得死，此事没有商量的余地。”

康纳想到一个刺杀方案，征得了拉法叶侯爵的赞同。他驾驶天鹰号前往切萨皮克湾，和格拉斯伯爵的舰队会合。“拉法叶承诺有天下无敌的舰队和举世无双的船长！但我只见到一艘破败不堪的旧船和一个穿着戏服的小鬼。”格拉斯看来失望之极。康纳知道拉法叶侯爵着有法国人的浪漫，修辞上肯定是过分了点，对格拉斯道：“我保证我们就是你要的人，指挥官！需要我们做什么？”格拉斯有些无奈地说：“我非常怀疑，但别无选择。你的任务是在我与英军主力交战的时候，守住海湾，击溃所有试图接近的英舰。”



康纳用沙盘向拉法叶侯爵推演自己的刺杀方案



康纳指挥天鹰号歼灭英军舰队

海面上折桅漂橹，到处漂浮着舰船的残骸，康纳和福克纳船长沉着指挥应战，将来犯的英舰逐一轰毁。最后天鹰号撞上英军主力舰，康纳登上敌舰刺杀船长，引爆火药桶将其炸沉。

归来的格拉斯伯爵对康纳刮目相看，“他们说你单枪匹马干掉了主力舰，或许拉法叶对你并非夸大其词。按照承诺，我的船就让你指挥吧，你的要求为何？”康纳道：“我要5艘战舰进入纽约港，全部悬挂英国国旗。”“你……要打纽约？”“只是一部分，我要潜入乔治堡，但它固若金汤，我要用炮击破坏它的城墙，削弱里面的兵力，到时我会点燃信号指示你们开火。”“好吧，承诺就是承诺，尽管对方是个疯子！”

康纳混进纽约城，潜行到乔治堡的塔楼点燃了信号，纽约湾的炮舰开始轰击城堡。炮声隆隆中康纳被震得七荤八素，跌撞着寻找查尔斯的身影，却遇到了父亲海尔森。“查尔斯在哪？把他交出来！”“办不到，他代表着更好的未来，人民是羊群，而他是最好的牧羊人。”

父子两人展开决斗，为了各自的信念和理想而战，最终两人同时倒在血泊中，海尔森对康纳说：“只要世界维持原貌就会有圣殿骑士，它是现实催生的，无需信条，永不湮灭。”康纳腕上的袖剑刺出，穿透海尔森的脖颈……

海尔森喃喃道：“我不会认错的，但我为你自豪，你展现了过人的信念、力量和勇气，以及那些崇高的特质……或许我错了，很久以前就该杀了你……”康纳爬起身来，对他说道：“再见了，父亲！”



查尔斯满腔悲愤的说要毁掉康纳拥有的一切

15.如影随形

海尔森死了，查尔斯成了圣殿骑士团的领袖。康纳知道这是一场永无休止的战争，吃掉棋盘上的一子，马上会有另一子替代，周而复始，跨越地界，穿越时代。打败圣殿骑士貌似不可能完成的任务，但他必须勇往直前，杀掉查尔斯！

查尔斯的行踪飘忽不定，渺无踪迹。海尔森的葬礼马上就要开始了，以查尔斯和父亲的交情，一定会在葬礼上现身的，这是接近他的绝佳机会。

墓地里的查尔斯正发表陈述，康纳走近他。查尔斯望着康纳，面现沉痛的表情：“那天他担忧我的安危，把我派出了乔治堡，我本该留下来的。”他眼里浮现泪光，咬着牙继续说：“在杀你之前，我会毁掉你所珍惜的一切，你的家园会烧为灰烬，那些开国元老会被烤成焦炭，还有你的兄弟会、你的村庄和族人全部都烧掉！”康纳的表情肃穆而平静：“查尔斯，它会像你的其他阴谋一样以失败而告终。”

康纳杀光身周的士兵，望着查尔斯逃跑的背影追去，两人一同坠落船舱中。康纳腹部被木楔刺穿，查尔斯质问他：“为何这么的执迷不悟，你杀了我们，我们会东山再起，无论怎么努力结局都是一样。现在连你救过的那些人都背弃了你，你却还在战斗，为什么？”康纳朝他的胸口开了一枪，回答道：“就因为，除了我没人会这样做。”查尔斯带伤逃走，康纳忍着伤痛爬起来踉跄追去。

小酒馆里，浑身血迹的查尔斯在桌边独饮，康纳拖着羸弱的身躯走了进来，拉把椅子在他身边坐下。查尔斯没有说话，把手中的酒瓶递过去。康纳伸手接过喝了一大口，随后抓起桌上的匕首刺入查尔斯的胸膛，从他的脖颈上取下父亲曾佩带的护符。

6个月后，康纳回到了卡那泰圣顿山谷，村庄里不见族人踪影，他们被华盛顿的军队驱逐了。在族母的屋子里找到了水晶球，光芒中浮现神灵的身影，嘱咐他一定要藏好护符，藏到无人知晓的地方，某天它会重现天日。康纳回到达文波特庄园，按照神灵的嘱托将护符深埋在阿基里斯已故儿子的坟墓中……



康纳最终将查尔斯刺杀于小酒馆内



第一文明的朱诺和密涅瓦各执一词，戴斯蒙该如何选择

尾声

戴斯蒙知道了护符的所在，和小组成员顺利地掘出护符，得以进入神庙密室深处，那里有第一文明建造的机械，可以让地球免于毁灭的灾难。朱诺现身指示戴斯蒙启动基座来拯救地球，而第一文明的另一成员密涅瓦也现身了，警告若触碰基座会让戴斯蒙失去性命，并且释放出朱诺让她征服世界。

两位第一文明的成员各执一词，戴斯蒙觉得密涅瓦指出的道路是毫无希望的，而朱诺无论有多么可怕的阴谋，只要人类存在就有办法解决。最后，他选择启动了机器，让地球免于灾难的侵害……

朱诺望着躺在地上的戴斯蒙，冷冷说道：“你已经扮演好你的角色了，戴斯蒙。现在，该我扮演我的角色了……”

后DotA时代的事

■上海 淡淡烟草



或许在很多年后回忆起DotA时，我们会联想到那消逝在风中的淡淡烟草味。

出差，处理完公务已是凌晨，早上9点的飞机，干脆不再去住宾馆，跑去市区的网吧包夜。凌晨3点钟的网吧依旧人气爆棚，开完卡的淡淡烟草闲庭漫步，寻找一台空置的电脑。“B区！B区！”“狗洞有人，快来帮忙。”CF玩家的吼声听上去丝毫没有凌晨3点钟的疲惫，“你这个菜牛，会不会打DotA啊，刚才怎么不跳大？”“刚才被宙斯大了跳不出来啊，真没劲，玩《英雄联盟》去了。”这不用说是DotA玩家的声音。听到这些属于网吧特有的声音，淡淡烟草疲惫的脸上露出了久违的笑容。

转了一圈，选择了一台靠窗的机器，夜晚微凉的风或许能冲退淡淡烟草工作了一天的疲惫，打开11对战平台，IM上的好友头像大都黑着，不知是隐身还是和淡淡烟草这个走上社会的人一样，由于异常的忙碌而减少了DotA的时间。淡淡烟草进入了万人房里的一家黑店，房主的ID叫“今夜来DotA”。

不一会儿房间人满了，5、4、3、2、1，今夜来DotA开启了游戏。

天灾军团，淡淡烟草随机到了先知，这是一个孤傲的英雄，在森林里默默打野是它的归宿。队友是萌萌的冰女、性感的火女、帅气的虚空假面以及强壮的撼地神牛。对手近卫军团则是凶悍的Gank阵容，今夜来DotA选择了屠夫，再造英雄化身骨弓，屌丝逆袭选择了复仇之魂，寂寞死神使用了蝙蝠，天空的幻想使用了蓝胖子。双方阵容应该是势均力敌，旗鼓相当，然而游戏的走向却朝着近卫军团的胜势迈进。第2分钟，屠夫杀死了中路的火女。随后天灾上路传来了撼地神牛阵亡的消息，接着是探索河道的冰女不幸被蓝胖子逆袭，局势的变化令打野的我十分担忧，我采取了行动。

淡淡烟草杀死了屠夫、蓝胖子、骨弓……淡淡烟草已经超神了……

屠夫、蓝胖子、骨弓、复仇之魂、蝙蝠杀死了萌萌的冰女、性感的火女、帅气的虚空假面、强壮的撼地神牛……

萌萌的冰女、性感的火女、帅气的虚空假面、强壮的撼地神牛已经超鬼了……

“对面的，你们太菜了！”屠夫挑衅道。“冰女你会不会啊？”神牛说话了。“这火女太坑了，刚玩DotA吗？”萌萌的冰女此时并不萌。“那还打个P啊！”这是虚空假面的怒吼。

虚空假面离开了游戏，火女离开了游戏，冰女离开了游戏，撼地神牛离开了游戏，冰封王座倒塌后，淡淡烟草也离开了游戏……

这是凌晨3点31分结束的一场游戏，抽着烟的淡淡烟草却想了很久，想了很多。淡淡烟草想到自己刚接触DotA的时候DotA不是这样的，淡淡烟草是在6.12版本接触的DotA，那是个遥远古老的时代，是天地初开，DotA新生的时代，每个War3玩家第一次接触到地图的惊喜、摸索，以及相互之间的指点、帮助令他印象深刻。那时候还还没有11对战平台，浩方也只开了几个测试房间，在大家都很弱的背景下偶尔可以领略到高手双杀的风采，那是一个属于新人的时代，属于所有探索开荒者的时代。

点燃下一根烟，DotA的版本逐渐更新，新的英雄和道具不断出现，游戏的乐趣也被渐渐挖掘出来，玩家的实力也渐渐得以提高，DotA有了职业联赛，有了职业选手，DotA的关注度和受众不断增加，浩方和VS相继开出了DotA房间。那时并没有太多零花钱的淡淡烟草更加爱上了DotA——DotA公平，游戏目的简单，操作战术多变，深深吸引了当时16岁的淡淡烟草。他从开始的被小兵杀，到了补兵入神的境界，慢慢地得到了队友的称赞，偶尔的一句大神也会令他十分激动。他喜欢看那些职业选手的比赛Replay，看Vigoss的疯狂Gank，Loda的飘逸操作，他开始学习这些大神的操作、打法，渐渐的，淡淡烟草的DotA水平突飞猛进。

又是一根烟，17～19岁，高中时代的淡淡烟草俨然是同学们眼中的DotA王子，技术高超，潇洒清秀的他有不少粉丝，他扬名各大对战平台，他战无不胜。偶尔寂寞的时候，淡淡烟草会去菜鸟房带新手拆黑店，他鼓励队友，他给予队友信念，他是队友眼中的神，舞动的灵魂。偶尔他也会感到无力，有的时候队友失误造成比赛的落败使他无奈，苦笑。他逃课、挂科、通宵，被老师批评，被家长担忧，亦是同学眼中的传奇……

香烟燃尽，处在思绪中的淡淡烟草却浑然不知，直到感受到火焰的灼热。他又点燃了一根烟，上一次出现这种情况是什么时候？是那一年SMM比赛上LGD惊天逆转KS战队的比赛吧？淡淡烟草至今还记得赛后的媒体评论是如此的霸气：“让你一个3800也能赢你，这就是中国DotA的实力。”ZSMJ惊天的打钱能力，不到最后绝不放弃的竞技精神震撼了他，也震撼了所有DotA爱好者。

人生最大的喜悦是什么？很多年前的淡淡烟草不知道，很多年后成名已久的他在接受大众软件采访的时候这样说：“见证奇迹的诞生，秉持创造奇迹的信念，不到最后绝不放弃化不可能为可能，然后去创造奇迹，享受胜利的喜悦。”那都是很多年后的事情了，只是处在2009年的淡淡烟草显然已见证了中国战队创造的DotA奇迹。

大学时代的淡淡烟草有了更多的时间DotA，他成为了VS一房的明星选手，他开始出入各种职业选手的高端局，成为了视频中的主角。在网吧操作时身后有固定的围观粉丝群，偶尔网吧老板也会特意来看他比赛。一年又一年，光阴如箭，4年间他从VS平台转战11天梯，从VS平台80级大神转型为天梯2800分高手，他是众人眼中的传奇，DotA界的名人。只是有的时候淡淡烟草确实觉得有些累了，由于各种各样的原因，身边的do友慢慢地减少了，曾经风起云涌的网吧DotA潮也渐渐消退，兴起的却是一些淡淡烟草看不明白的游戏，CF、LOL、DNF……

有的时候，淡淡烟草也好奇这些游戏火爆的原因，一些曾经的粉丝也向他推荐LOL，只是他玩不惯。接着就是按部就班地毕业，按部就班地工作，按部就班地加班，按部就班的减少DotA的时间。偶尔抽出时间DotA的时候，淡淡烟草也感觉到DotA玩家变了，埋怨多了，对新手的鼓励和指点少了。新人少了，玩家数量少了，翻盘少了，奇迹翻盘绝迹了。玩家为了积分更加不择手段了，他的DotA热情也不如从前了。

凌晨4点44分，淡淡烟草习惯性地伸手拿烟，烟抽完了，意犹未尽。屏幕上先知6神装无奈站在温泉目睹冰封王座倒塌的游戏画面还在，那些年DotA的记忆还在，5人网吧开黑刷夜的场景还在他脑海中浮现。

“叔叔，这个游戏叫什么名字啊，看上去挺有趣的”，座位旁一个高中生模样玩着LOL的男孩指着屏幕问他。

“DotA，世界上最好玩的游戏，没有之一……”淡淡烟草起身，头也不回地离开了网吧，留下男孩似懂非懂的脸庞……

结束语：一方面是面对LOL、金戈铁马、梦三国、Dota2等类DotA游戏的冲击，另一方面是主流平台的积分系统的缺陷，造成DotA玩家的打法变得不再团队，对于新手的批评大于鼓励与指点的风气日益增长，以及在DotA主要玩家逐渐走上工作岗位的多重背景下，DotA正面临着前所未有的危机。这个带给我们友谊与梦想，告诉我们奇迹并非不可创造的游戏正在逐渐衰落，仅以此篇献给所有热爱DotA的玩家，并呼吁大家多多鼓励新手，不要单方面追求积分，为DotA注入新的活力。P

T组的折腾行动
——再评《黑色行动2》

■湖北 FAL



与IW的四平八稳风格不同，Treyarch是个特立独行的制作组，你永远不知道他们什么时候会想出一个奇怪甚至抽风的点子然后加到游戏里面。至于游戏本身，他们似乎也不在乎最终结果是成功还是成仁，《黑色行动》（以下简称BO1）当年可没少挨过骂，但这依然不妨碍Treyarch两年后再度推出一个把玩家折腾到吐血的续作。

故事要折腾

整个剧情从头到尾都贯彻着Treyarch的折腾精神，于是在开场中，我们就见到了应该早已领了便当的木老头。鉴于玩家已经在BO1当中看过一大堆类似于下集预告之类的剧透情报（比如声称消灭了梅森的Operation Charybdis），于是我们开始想当然的认为木头要大力控诉美国政府毫无人道的卸磨杀驴行为了，然而当他一开口，我们就发现被Treyarch狠狠地耍了一遍，之前的什么一大堆乱七八糟的分析情报之类的玩意全是假的，总之梅森还活得好好的，而且早就退休在家，有事没事折磨折磨儿子。T组大概觉得梅森的“余热”还没有完全发挥出来，于是光头出马，一句“你的基友要倒霉了”，老梅森便马上抛下一切，顾不上被折腾得满腹苦水的儿子，径直开往前线去了。

木老头也没好到哪里去，原本领了个便当可以结算工资回家了，结果T组说“你还没死，还有戏没演完呢！”于是可怜木头前前后后又多了几十年的戏份，而且为了衬托梅森和木头万年不变的基友情，木头一出场就是半死不活的苦样，让梅森好是心疼。好在Savimbi（还真别说，历史上真有此人）最后插手帮忙，好基友们经过一番折腾，这才逃出生天。但很快，剧情跳到了上世纪80年代，折腾又开始了——Alex帮塔利班打完了东边的苏联装甲车、西边的雌鹿直升机、南边占领了弹药库的“动员兵”，接着经过一段喜闻乐见的骑兵冲坦克的高潮段子，克里夫琴科阴魂不散地出现了！各种数字瞬间又充满了屏幕，于是梅森只得一边抵抗数字的指令一边拷问俘虏，在玩家被折腾得差点按坏键盘之前，木头终于一枪毙掉了克里夫琴科！

这一关结束了？太幼稚！这只是又一段折腾的开始——众人旋即遭遇背叛，被丢到了沙漠里等死，不知过了多久，一个熟悉的身影出现了——万年老不死的雷泽诺夫再度出现。众玩家被T组狠狠地折腾了一次——你们这群玩家弱爆了啊，居然真的相信雷泽诺夫死了啊哈哈，智商果然是硬伤啊哈哈哈哈！

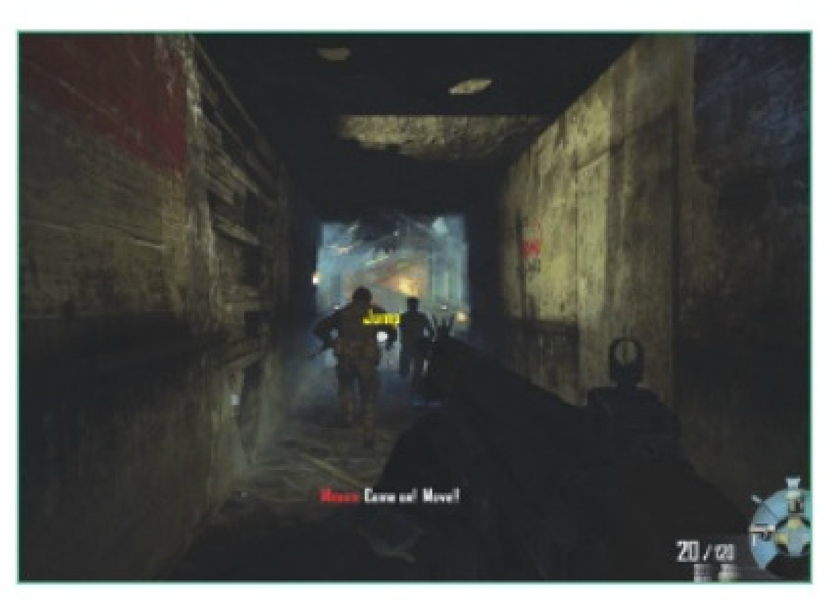

喜闻乐见的骑兵冲坦克段子

游戏系统更折腾

BO1里面Treyarch精心设计的数字密码没引起什么轰动效应，玩家大多数无视那些噱头，却抓住图像引擎质量说个不停。原本优越感爆棚的Treyarch怎甘忍受如此打击，于是在续作中，晕人的数字又回来了。这还不算，大概是受到了前作WMD SR71侦察机的影响，这次BO2在关卡中新插入了一个Strike Force模式，这种模式下玩家可以体验一把RTS的感觉，在上帝视角下指挥部队完成各种各样的任务。这种创新模式虽然不错，但AI的智能实在是过于糟糕，为了不被团灭，玩家往往不得不附身于单位上亲自冲锋陷阵。这还不算，当没有反载具武器的步兵遇到CLAW，无论你身法多么灵活枪法多么精准，最终还是任人宰割的命，这个时候还需要切换到其他的士兵或者机器人单位，利用他们的反载具武器摧毁CLAW。总之，“部队一框，鼠标一点”就等于悲剧。玩家得折腾着到处切换单位，折腾着看大地图，折腾着计算时间，最后在无尽的折腾中完成任务。

什么？你觉得太折腾了不想打？Treyarch自有拴在棍子上的胡萝卜——真·隐藏完美结局，这个主意怎么样？

这个结局看上去并不折腾，问题是达成条件可以把玩家折腾到吐血——该杀掉某某人，不能杀掉某某人，在某某剧情分支时选择某某项，一步也不能错。这个游戏似乎已经不再是FPS，而是一个标准的日式GAL游戏。哦等等，你还没打完全部的Strike Force任务？对不起，你和完美结局无缘，请去把Strike Force任务打完再继续战役……



在这里你会被T组折腾上好几次甚至十几次

不仅有FPS的折腾，更要有RPG式的折腾

之前提到了“隐藏完美结局”，这里不能不重点谈谈多重选项和存档机制的改变。大概玩家对互动电影式的“一本道”积怨已久，单结局也让人完全没有二周目的欲望，于是T组这次放开手脚大改一通——首先，关卡当中无法存档，只有打完才行，而某些特定关卡会给出二选一的选项（比如选择牺牲自己还是牺牲队友，杀掉舰队指挥官还是仅仅给他腿上来一枪），不同的选项会导致不同的结果，也会影响到后续关卡的剧情甚至结局。你们不是要自由度么，这次就给你们自由度，但别忘了一旦做出选择就无法反悔了，除非重打这一关。这次BO2结局数量达到了史无前例的5个，对于以“互动电影”著称的CoD系列无疑是一种颠覆设计，自然而然的，为了体验到全部的故事，玩家在单人模式上就能花上比前作多三四倍的时间。

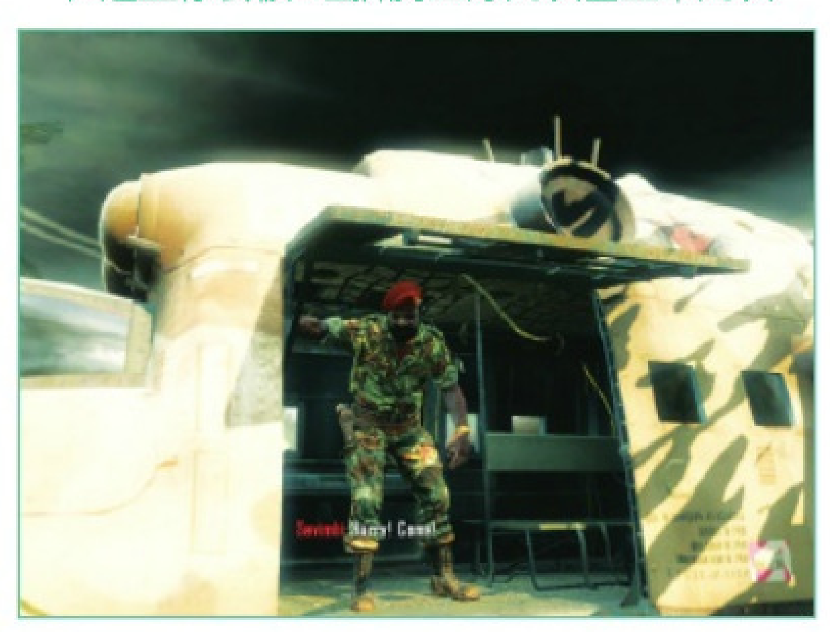
这种RPG式的选择带来“自由度”的同时，又何尝不是折腾！如果你在审讯克里夫琴科的时候把持不住一枪崩了他，他不会说出Raul在CIA有内部潜伏人员的情报，在Suffer With Me关卡中，Mason就不会和Woods提起此事，最后狙杀Rual（实际上是Alex Mason）时也不会出现审讯克里夫琴科时的回忆，玩家也不会意识到这是个陷阱……这简直就是一发“蝴蝶效应”！Treyarch冷笑着：叫你们打这么快，这么重要的暗示都不注意，掉到陷阱里去了吧！什么？你还一枪打了头，Alex没救了，你的智商也没救了！

于是玩家在不断的折腾中忍受着Treyarch的戏弄，在各种大坑小坑中艰难地作着抉择，在筋疲力尽之后总算抓住了Raul，什么？还要二选一？毙了丫的！万万没想到“教主”的力量是伟大的，二十亿信徒聚集起来把美国翻了个底朝天，连白宫都被烧成了废墟……这一关重来！不杀他，抓起来！不料之前的选择中Karma死了，无人能解决病毒，监狱受到病毒攻击，监控系统歇菜，Raul大摇大摆越狱杀人去了。想要不那么悲剧的结局？欢迎继续折腾隐藏结局吧，记得别选错了哦亲，选错了又得从关卡开头重打哦！

结语

如果说BO2还有什么不折腾的地方，那大概就是人物性格了，大概是本作过于折腾，反而在人物刻画上能够给玩家留下深刻印象。无论是主角、配角还是反派，都富有感情内涵……当然，前提是玩家没有被折腾到吐血而亡。

BO2在整个流程上无疑是一次狂欢盛宴，甚至可以和IW的某些作品相提并论，但是，T组每时每刻都在散发着优越感，卖弄着他们狗血的剧情设计，一个个本可以很给力的“Wow！”时刻往往伴随着无穷无尽的折腾。也许T组的确很聪明，但是他们应该明白“过犹不及”的道理——要知道，很多时候，神作与雷作往往只有一线之隔。P



还有那万年不变的绝望之中友军驾到的段子



高空伞降的确是游戏中最高潮最给力的段子



T组就是这么折腾，不死雷叔再度出山

剧迷你好，屠夫请走开

——浅谈美剧改编游戏《行尸走肉》的销量奇迹

■ 湖南 Dawn



《行尸走肉》（The Walking Dead）游戏版（以下简称TWD）看起来无非是个下载游戏的素质，质朴的卖相与其已突破850万份的销量毫不相称。在2012年收官时分，这匹黑马成功逆袭多家外媒的年度游戏榜单，荣获VGA 2012年最佳游戏，在Metacritic综合评分上占据榜首，狠狠地矫正了画面控玩家的三观。

游戏版TWD与同名美剧的具体情节并不相同，但是在主题——或者说所着重探讨的内涵上一脉相承，我们首先得摸准脉：这是丧尸的故事，还是人的故事？

后丧尸时代

传统的丧尸题材惊悚片、血浆片，往往充斥着降妖除魔的个人英雄主义和邪不胜正的革命乐观主义，而当僵尸片终于荣登类型片殿堂后，其对人体迫害和精神摧残的感官刺激就渐渐让人发腻。20世纪末至今广获好评的丧尸片，往往都被灌注了更多的内涵，后启示录式的丧尸电影开始崭露头角。一方面，得益于视效科技的进步，高成本电影能用视效堆砌出一个丧尸围城的奇观，如尸肉翻滚的《僵尸世界大战》（World War Z）、全球尸变的《生化危机》系列。一方面，丧尸讨巧地尝试与其他类型电影嫁接，如反讽丧尸电影各种俗套桥段的《丧尸之地》（Zombieland）、奇情的《丧尸校园恋》（Warm Bodies）。它们不着眼于丧尸的形成原因、感染机制、种类划分等具体设定，而是将视角回归于秩序崩塌下的人本身。

不同于游戏《辐射》系列中类似于丧尸的我思故我在的“食尸鬼”，这类作品中的丧尸大多只是缺乏统一行动协调的怪物，甚至类似于群体无意识的暴民反叛，仅仅作为一种压抑的背景而存在。这类故事的看点就在于政府消失之后，被恶劣环境分割的群体如何实现自治，往深里说，这种角度的丧尸题材故事是场人类性善性恶的辩论。理性与兽性交锋，一抓就是一大把戏剧冲突，最深的恐惧不是丧尸如潮带来的绝望，终究是人心善变、背后插刀的心理恐惧。《行尸走肉》漫画与电视剧能获得辉煌的成功，正因为有足够细腻地描绘人人自危局面的形成，丧尸反而位在其次，算是一场没有丧尸的丧尸秀。

在游戏领域中，丧尸题材游戏依



丧尸的设定有待补完的一环就是“群体动力”机制，没有信息素或是心灵感应，也再没谁以巫蛊操控丧尸大军，一个丧尸是如何区分开等距离外的同类和人类或其它的猎物呢？

然热度不减，但显然没跟上影视剧的步伐，多停留在杀怪的层次，同质化也很严重（从《死亡岛》与《Zombie U》的雷同可窥一斑），丧尸的作用就是引颈受死，为英雄开刃祭刀，或者作为肉靶消耗子弹。TWD游戏生逢其时，既处于继吸血鬼热之后的丧尸热潮中，又有漫画、电视剧珠玉在前，具备不同于其他消费丧尸游戏的叙事角度，与漫画、电视剧三位一体，圆满构筑了一个人性试炼场的世界观，优秀的美剧改编游戏正应如此。

当然，它首先必须是一个可玩的游戏，而TWD的可玩之处便在于精彩的情节体验。

故事的统治力

在GameTrailers 2012年度游戏的评选中，TWD不负众望地夺得了年度“最佳故事剧情”的桂冠。Telltale Games制作组在冒险、解谜游戏本就有着相当丰富的制作经验，如《猴岛传奇》（Tales of Monkey Island）、《山姆与马克斯》（Sam & Max）等，同样在电视剧、电影改编游戏上也能保持较好的水准，如《法律与秩序》《回到未来》《超级无敌掌门狗》等。这家影视剧改编专业户能很好地把握原著的精髓，TWD漫画主编和TWD电视剧主创Robert Kirtman就曾称赞Talltale“完全能理解我创造的TWD的整个世界和每个角色，并且知道怎样用游戏的方式展示出来。更让人惊喜的是，他们还创造了新的角色讲述新的故事。”



io9.com曾做过一个分析时间表，发现丧尸电影的繁荣总是尾随着社会动乱和战争，大概是其“都有一个共同的大规模历史创伤的源头”



美剧的情节进度再慢，也比不得拖泥带水的漫画

五章游戏讲述了一个渐入佳境的故事：犯了命案的大学教师Lee Everett保护着7岁女孩Clementine，与一干幸存者合作逃往亚特兰大市。细究下来，TWD游戏的画面、操控、音效都只能算合格水准——卡通渲染的画面还会让追求逼真的玩家不屑一顾，殊不知TWD本就以漫画为宗源。其实对于一款普遍期待并不算高的游戏而言，只要不存在致命的短板，就尽可发挥长项，最终成品将瑕不掩瑜。TWD并不是要费尽周折的传统解谜冒险游戏，而是一个“点点看”（Point & Click）的互动剧，关键物品的搜寻、关键对话几乎是简单到顺理成章，不用急中生智，因而于TWD而言，这个长处就是一早即确立的游戏机制——选择。

游戏在进入正章之前便有一行醒目的提示：玩家的选择将影响游戏的剧情走向。选择可能只是在押解警车即将撞上僵尸时选择大叫一声WTF，也可能是在团队发生谁来管理团队的争执时挺身站在Lilly一边，前者有助于提升玩家代入感，后者则对剧情产生切实影响，而且很多时候是限时选择——喜欢美式RPG或日式恋爱养成游戏的玩家对此再熟悉不过了。各种各样的选择贯穿于叙事的“铺陈→冲突→解决”始终，变量的权重不一，因人而异地确立了一个独属的自定义结局。并且在每个章节的“前情回顾（Previously）”中，会闪回上节游戏中玩家做出选择后的相应情节画面，一种主导剧情的满足感油然而起。不到终章，生死未卜，玩家的诸多选择是一种成本投入，在第四章中，神秘人会细数Lee之前所作的种种选择，完成一次心理测验式的评判，这是一种反馈回报。每一个支付成本的玩家有了将游戏继续下去的理由，分章售卖的游戏也就有了可喜的销量。

各种选择，尤其是Lee在“先救媳妇还是先救妈”这种戏剧高潮节点的裁决，都需要玩家积累了足够的情绪，并对NPC的动因有了充分的理解和认识，形成一定的印象并由此影响了自己的判断。只要是以正常心智玩下去的玩家就会有自己的考量，例如在第一章选择先救宅男极客Doug的玩家十有八九是因为女记者Carly知道得太多，这样，纵使很多选择只是殊途同归的“伪选择”，但玩家作为潜在的作者赋予角色动机，提供相异的因果逻辑，串起了整个事件场景，也就完成了玩家与角色的身份统一：你就是Lee，一个要隐去身份的间接杀人犯。同样，你也可以通盘从保护干闺女Clementine的角度出发做出一切选择，这同样也能树立一个作为救赎者的Lee Everett的形象。

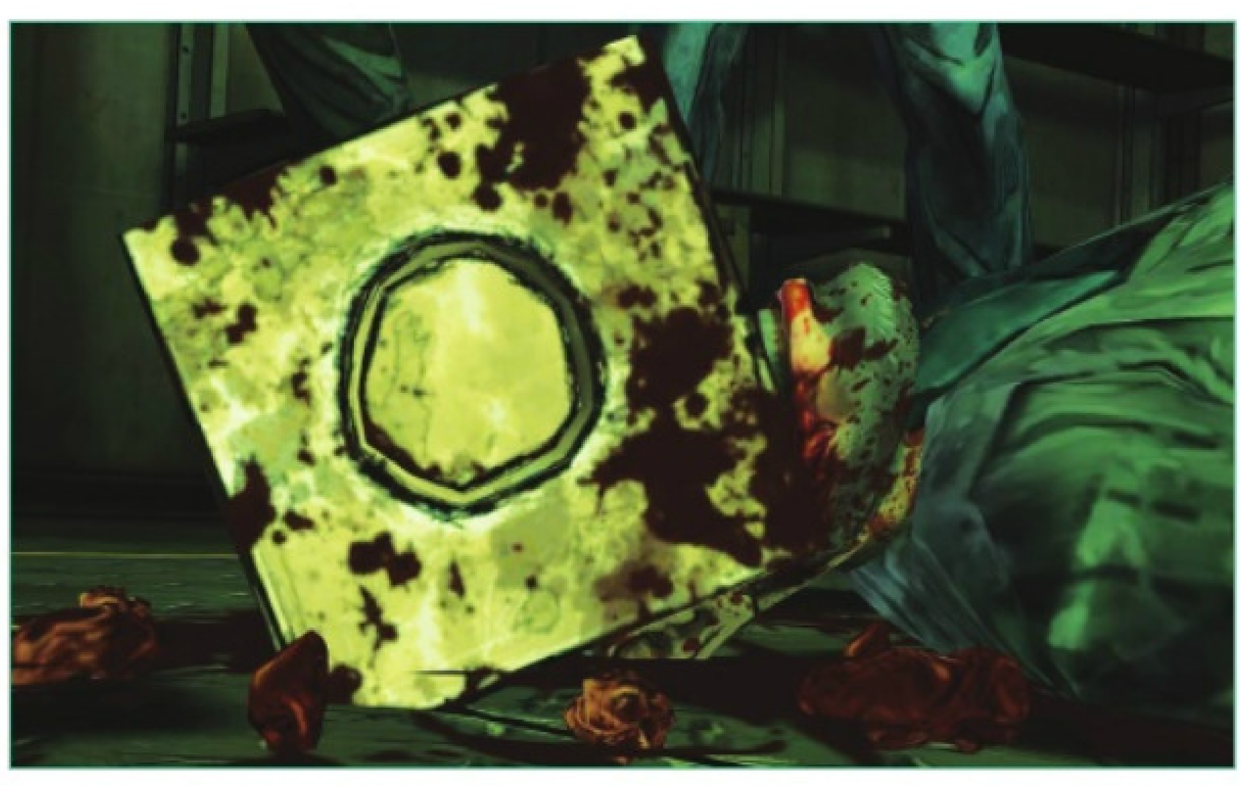
剧迷与游戏迷的辩证

为什么其他同类型的美剧改编游戏难以在TWD之前获得市场口碑双丰收？

首先，同TWD的末世生存母题一致，游戏也在着力刻画缺乏社会约束力、在



在极端环境下，大多行为都将牵涉到利己与利他的博弈，人在做好事的时候，通常有以下4种情况：1、利他的同时也利己；2、在一件事情上利他，在其它事情上利己；3、利他的同时也有损他的行为；4、利他，但方式不好


即使是卡通渲染一样可以呈现汁液四溅的重口味场面


致敬《战神3》的……Boss战？以第一人称对敌人饱以老拳的展现方式最解恨


第四章以缓慢的节奏逐步解决了小集团的内部矛盾，开始将矛头一致对外，为第五章的狂风暴雨做足了铺垫


美剧改编游戏的画面观感会否吓走玩家倒是其次，关键是直观地向消费者传达出怎么玩的信息。例如PS3上的PSP画面游戏《荒野求生——秘技》，花39美元控制贝爷生吞活剥各种野味？



汝何德何能？能获如此媒体高分？

极端无序下的人性纠结与沦丧。犯罪学上的社会控制理论就认为，人和社会的连接力量不够是导致犯罪行为的主因。这种理论主张，人性追求利益和立即快乐，而犯罪行为通常可以带来这些，因而是自然而不需解释的，反而是服从社会规范的行为需要解释。但是在丛林环境之下，犯罪行为和利己行为的边界开始模糊不清，这是TWD各种剧情突变的理论基础，往深刻里说，TWD以重口味（ESRB评级为M）提供了功利主义和绝对道德主义的各种案例，编剧通过游戏引出了玩家自己的观点——矫情点说，这游戏还是蛮深刻的嘛。

同时，切入这种探讨并不需要很冗长的铺垫——TWD的背景再日常不过，死了就变丧尸的规则也简单至极，较之同样为美剧改编的《CSI》《迷失》《实习医生格蕾》等，TWD玩家理解和代入的门槛并不高，而且作为主题先行的丧尸游戏，对此背景或类型的经验使玩家在入戏前就已经有所期待。

最后，TWD因轻操作而导致“可玩性紧张”不足，于是重点强化了“戏剧性紧张”，无论是否是原作的拥趸，以故事为主导和简单的操作恰好能吸引更多的轻度玩家，而且更是可以很方便地移植至触屏设备，那么此时卡通渲染成了以原汁原味移植的优势所在。据悉，iOS版TWD为总销售额做出了约25%的卓绝贡献。

叙事是为满足观众、改变观众、挫折观众或打败观众组织而成，如果说场面调度是叙事向游戏导演最重要的表达方式（如David Cage主创的《超越灵魂》（Beyond:Two Souls）），在这基础之上，好的对白和配音才能让NPC血肉丰满——配音演员应把握正确说话的韵律、正确的字词选择、句子的长度甚至是怪僻的字眼或俚语，而配音正是媒体盛赞TWD的一点。Clementine的声音萌得像奶油化开一般，这个角色正担当着Lee的道德指引人，再恶趣味的玩家也无法抵挡这洗涤心灵的纯净童音，Melissa Hutchison也由此被VGA 2012评为“最佳女（配音）演员”（不过，其尊容会让你有些失望……）。

在外部市场方面，TWD分章节的制作节奏就如边拍边播的周播剧一般，便于编剧根据受众调查更改剧情，也便于资金回笼。由此，在丧尸文化大行其道的流行趋势下，“以剧情为导向的轻游戏”“以选择为驱动的交互叙事模式”“投入真情实感的配音”，靠着这三板斧，TWD游戏在美剧改编游戏中劈开了市场成功的一条路，而这种难以复制的成功也依凭着天时、地利、人和三者皆备。质优的改编游戏未必要生搬硬套原作剧情，而往往是作为补充叙事的番外篇，同时，即使改编游戏有无穷可能的类型拓展性，但游戏内涵与原作精髓都是美剧改编游戏不可忽略的属性。

二者应取得平衡——至少要保证非侧重的一头不过不失。贪大求全，只会暴露更多弱点，就会像《权力的游戏》（Game Of Thrones）改编游戏（有RTS和RPG多版本）一样，让剧迷难以上手；太讨好粉丝，就像《越狱——阴谋》一样，游戏素质低劣到游玩成为煎熬；两者都无法达标，就像《致命武士》（Deadliest Warrior）一样，手感糟糕，花里胡哨的刀剑格斗也严重背离了严谨实验与数据模型还原的原电视节目风格。

美剧《吸血鬼猎手巴菲》制作人Joss Whedon的一条拍剧原则是“宁做一部100万人爱看的剧，也不做一部1000万人能看的”。这种原则放在美剧改编游戏上就必须反其道而行之，除开资本逐利性的因素，越是厚重的原作，改编游戏越可能积重难返。玩家是否能够身兼核心向玩家与核心向剧迷的双重身份？这个答案经常是否定的。Telltale Games把握住了这一点，然后《行尸走肉》创造了美剧改编游戏的一个销量奇迹。



天经地义全自动，但……

——大龄男青年网游观第二弹

■ 江苏 Nautilus

历史并不总向前发展——甚至未必是螺旋式前进，倒退的情况时有发生。

——题记

自动化时代

“我最近玩了一款新网游。”

“哦？叫什么名字？”

“什么龙什么霸来着……忘了，无所谓，我已经100级了。”

“听起来好快，我一款游戏玩了8年才升到90级。”

“系统自动升的。”

“天赋技能什么的复杂么？”

“系统自动点的。”

“额，那打怪的手感怎么样？”

“系统自动打的。”

“……地图大不大，剧情和任务好玩儿不？”

“点黄字人物自动跑，任务自动接自动交。”

“……你在游戏里叫什么名字？”

“忘了……系统自动取的。”

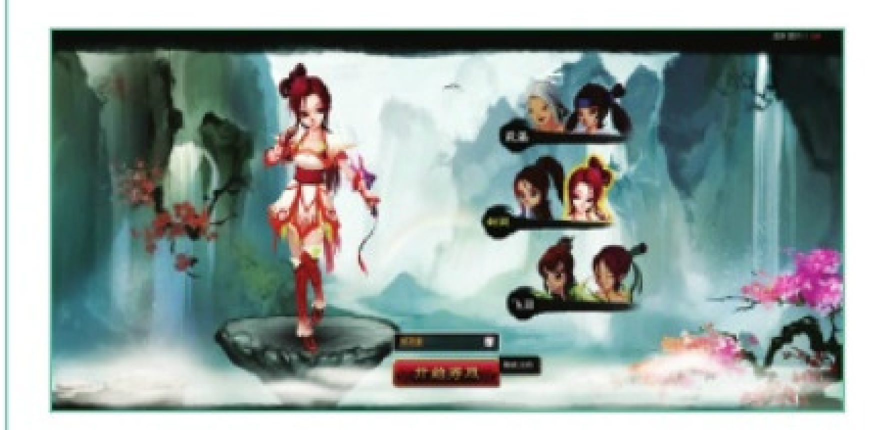
“你确定你是在玩游戏么！”

“当然！我100级了，而且买了一身黄金装备！”

……

大家好，我是大龄男青年Nautilus，上一次见面我给大家讲了个“放羊娃”笑话，它太老了而且涉嫌造某电视台的谣，所以这一次我决定讲一个纯粹的关于网络游戏的段子。什么，你说这个笑话也很老了，你早两年前就听过了？哦NO NO NO NO……少年不要急着展现你的有知，这个笑话的意义在于——早两年前它是一个笑话，而今天则完全不是。

自动打怪，自动跑图，自动接任务交任务，不用跑商店，直接点开道具商店就能买卖，在某款号称国内人气最高的页游中，这个笑话的所有元素——包括自动取名——都已完全成为现实。实际上它只是一个代表，其背后是一大批同类型的游戏，而且囊括了客户端与页游等多种平台。在近来能玩到的“放置类”策略RPG网游——比如《苍茫之境》中，只需要设定好上场人选、战斗策略（“敌人生命值低于XX%时使用XX技能”之类），你就可以按下“开始”，然后离开电脑——甚至你退出游戏关掉电脑都没问题，自动战斗仍在进


自动取名？这绝对不是开玩笑。为玩家省去一切哪怕是稍微繁琐一点的步骤。即使是不会打字或识字不多的人都能无障碍进入游戏


设定好卡牌策略，然后就“放置”不管，让战斗自动进行。这种模式的游戏在日本其实也比较流行



又有谁在乎Loading界面是一幅原画还是两幅原画呢

行。这就是“设定后不管”的“放置类”网游，听起来很棒吧！网络游戏从“什么都只能靠自己的双手”的栓动时代发展到“哪里亮了按哪里”的半自动时代，最后终于进入了“发射后不管”的自动化时代。

什么，你问我它到底是策略游戏还是角色扮演游戏？这可真让我犯难，不过为什么要那么较真呢？首先，它存在；然后，有很多人在玩；最后——也是最重要的，它很赚钱。

关于“全自动”这回事儿，玩家们有着更为精辟的称呼——“内挂”。

不自动又如何？

笑话变成了现实，但这并不意味着荒诞，因为自动化是玩家需求的产物。

从“打点计时器”似的老一代网游流行的时代起，外挂就是纠缠其上的不可回避话题。抛开类似“加速”等使得开挂玩家在游戏中的能力明显凌驾于正常玩家之上的功能，早期外挂的最重要作用就是自动打怪和自动捡拾物品——枯燥的重复劳动是当时《传奇》等游戏必不可少的一环。单纯的自动打怪和捡物品并不能使开挂玩家取得远超他人的优势，但可以将玩家从电脑前解绑——至少也可以相对安心地在电脑上做些别的事。不讽刺地说，这种外挂甚至在某种程度上践行了“健康游戏”准则，玩家不必红着眼睛在蜈蚣洞刷通宵，这些可以交给“自动”外挂去做。只要不被人PK或运气太好（也许是太坏）遇上了大蜈蚣Boss，安睡一晚第二天起来就能获得不低于但也不高于熬夜点鼠标玩家的收益。

“自动化”的需求不仅体现在即时制RPG游戏中，在回合制游戏中也有体现——甚至更明显。《梦幻西游》就是个明显的例子，玩家在练级的某一段时期内会以同样的能力（攻防血量数值、技能等）面对同样类型的敌人，画面切换来切换去，战斗模式却完全一样，甚至比即时制游戏更无聊！今天，《梦幻西游》的“内挂”已经成为公开的秘密，当然我们也不宜对这款老游戏太苛责了。

再谈到公认“有内涵”“不坑钱”“有良心”的《魔兽世界》，其不可避免的枯燥重复劳动在我上一篇文章《白天放羊，晚上还放羊？》中已有详析。“带刷”副本的风气在《燃烧的远征》开启之前就已经盛行，小号自动跟随大号一遍遍通过暴雪设计给5位适宜等级玩家挑战的副本，除了不能自动拾取物品，跟外挂在功能上也差不多。当然，暴雪很快设计了“爆本”机制，副本一小时内最多只能重置5次，但这个机制很快就被“换队长下线”的方法攻破。在很多“非老玩家”的游戏经历中，带刷副本似乎天然就是暴雪所设计的常规游戏方式。

在《魔兽世界》中，多年以来我习惯通过打战场来练小号，因为变数多一些，也就稍微有趣那么一点。而MOP以来我却发现了战场新风景——“机器人总动员”。以奥特兰克山谷为例，联盟部落满编80个人，常常只有十来个是活人，其他的则遵循着“开场上马往前跑→遇旗开旗→遇敌自动攻击并放一些基本技能→始终保持团聚”原则。这支沉默的抱团大军居然也能击破不少落单的活人玩家，但总体来说，决定战场胜负的因素成了双方的“机器人”数量，打战场练小号迅速失去了有限的乐趣——或者说，比以往更加无趣了。

这种现象当然是“代练”工作室的杰作——即使输掉，打完一局战场也能收获1%左右的经验，对于批量练号而言，其效率比数据膨胀后的带刷副本还快。“战场机器人”脚本在以往就存在，但是MOP以来如此普遍则让人颇有些吃惊。

从《传奇》到《魔兽世界》，通过对“放置式”网游出现前的游戏的分析，我只是想捅破一层窗户纸：《魔兽世界》不自动打怪自动跑图又怎样？也不怎么样。小号升级、大号做日常的过程一样无聊。你问“全自动有什么意思？”的时候，再想想，打点计时器和“哪里亮了按哪里”又有多大意思？

现代很多人做事情注意力不集中已经是常态了，想让他们集中注意力玩一款游戏也很困难。既然如此，为什么不应用户所需呢？何况，大学生以外的群体不易拿出大段空闲时间，那种几十个人一起Raid或者“国战”到凌晨的事儿还是回忆回忆

就够了，而“自动化”却可以有效利用碎片时间。

从某种程度上看，它不是“挂”，而是对“放羊娃”的解放。

无论策略还是RPG都是“养成”

如今所有的网游公司都已经学精了，不谈什么“内涵”也不夸耀精妙的任务系统了，他们摸清了大部分玩家的消费心理和成就感所在。于是一种模式就建立起来了：想吃羊肉却又不想放羊怎么办？很简单，自动化放羊呗！我来给你提供一套自动化设备，但这设备总得烧点柴油什么的吧？你适当给点钱，设置一下机器，就能在年底吃上羊肉！

以《苍茫之境》这款游戏为例，挂机自动战斗需要消耗“体力”，消耗完就无法进入副本战斗。它可以通过在城市里休息来回复，但如果没有“体力药剂”的加成，最多只能回复100%，打几场又要休息。“体力药剂”从微、小、中、大可以提供25%、60%、300%、600%的恢复加成，并且能叠加，也就是说如果你喝上10瓶大药剂，就可以获得6000%的加成，连续自动战斗几天几夜都不用休息，这就在升级和打装备材料的效率上将不喝药剂的玩家抛到了身后。除级别之外，装备材料是游戏中一个重要的“消费点”。装备材料获取不易，玩家无法直接交易，只能通过拍卖行。而游戏中获得的“碎金”不能投入拍卖，只有人民币购买的“晶石”才能兑换可在拍卖行通行的“金币”，所以自动战斗刷材料是“金币”的重要来源。鉴于此，能够提升刷“金币”效率的体力药剂不会遍地都是，通过竞技场等任务，普通玩家可以少量获得，想大量获取还是得投入人民币。《神仙道》等其他游戏也基本一模一样，“扫荡”副本能很效率地获得经验和材料，但体能不够怎么办？要么等半小时回5点，要么用元宝换。这种“全自动”已经深入道具收费机制，成为市面上大部分网游的盈利点之一。在此额外提一句，很多年前《EVE》里就有离线自动学习技能的设计，但是跟现在这种“自动化”有着根本性的区别。

对于网游制作和运营方，“自动化”后的游戏设计内容其实也变得简化不少——游戏脚本需要搞那么复杂么？任务的说明文字你自己会看吗？“一个场景一首音乐”对于大部分场景都是自动打过去的玩家有必要么？Loading界面是一张还是两张原画有谁在乎呢？场景互动是什么，玩家肯给钱砸烂桌椅板凳么？装备——哦装备你得给我好好做，该发光的就要金闪闪，属性数值也必须得上上心，全自动网游最重要的就是平衡了！

免费玩家之间的平衡在于谁花的时间长谁花的时间短；付费玩家之间的平衡在于谁花的钱多谁花的钱少；免费玩家与付费玩家之间的平衡则在于后者要能虐前者或罩前者的。对数据平衡的掌控已经成为如今市面上形形色色的低技术含量网游拉开差距



《苍茫之境》有同人背景，所以故事和阵营还算过得去。反观其他低成本“自动化”网游，东拼西凑一大抄的现象太普遍了



官网论坛上“魔兽”玩家对战场机器人的不满





数值是全自动网游的核心，只有掌控好才能留住玩家

的主要因素。何况这不单单是“爽感”的问题，网游如果不能吸引玩家在线，那么就连社交体验都会严重削弱。现在的页游基本上都会根据在线时间长度来分发小礼包——这似乎正是《征途》“给玩家发工资”所发扬光大的模式。

无论号称RPG也好，策略游戏也罢，其实都是一种养成，而全自动游戏开发门槛低，上手门槛也低，再“手残”的人也能在初期轻易获得大量角色成长的成就感——你看，我一边上着无聊的班，一边养着小英雄，他们就像是我在虚拟世界的另一个分身（带着的小弟），我看着他们越来越健壮，越来越金光闪闪，而且还能打败好多坏人，多好玩儿啊！网游很少会有“载道”的觉悟，就是讨好用户消费的娱乐产品，既然玩家要的就是这样的快感，那么忽略过程只给结果的自动化当然是天经地义的。

机会成本的竞争

听起来一切都皆大欢喜，但是对于很多品味比较“古典”的玩家来说，目前这个局面似乎让人有些怅然若失。

其实，国内网游公司或许正在做着一件“符合世界潮流”的事情。早在

2011年的LOGIN Conference游戏开发者研讨会上，著名游戏设计师，被誉为“UO之父”的理查德·加内特（Richard Garrett）就曾发表过一篇富有前瞻性的演讲，称现在的游戏产业已经进入模式简单、低成本和全年龄的阶段，以暴雪、SoE和NCsoft为代表的MMO时代已经终结，无客户端的网页游戏或SNS游戏将成为主流。现在的资本环境对于动辄数年开发周期、投入上千万美元的“大作”的开发很不利，“玩家的选择很多，忠诚度也没有想象中的高，即便成功也不能保证获得高额盈利，而失败的代价则非常沉重”。自动化网游的日渐流行似乎为他的论断提供了证据，传统游戏算不上是大众娱乐，眼明手快者能获得更大优势，而自动化网游虽然可能让传统的少量玩家不满，但却降低了门槛，扩大了受众群体。

同处东亚的另一个游戏制作人，素有“韩国网游第一人”美誉的宋在京却在力推“第三代MMORPG”概念，称今后的MMORPG“必定将是一个玩家拥有高度自由和多种选择的梦幻世界——第三代网游最大的特色，就是玩家拥有高的自由度，可以一定程度上参与游戏的设计和创造。”

我想他或许是被《Minecraft》繁荣的假象给迷惑了。如今是个人人都能开博客的时代，但这个时代的作家和优秀的文学作品并不因此变得比以前更多、更好，转来转去不需要耗什么脑子的微博才是最受欢迎的。高兴去创作的人终归是少数，大部分人并不需要多么大的“自由”。我毫不怀疑宋在京能做出个艺术品，但对于即将走向市场的《上古世纪》前景却不得不打个问号——希望我这个鼓吹“天经地义全自动”的大龄男青年的猜测，会一如8年前《魔兽世界》进入中国时的唱衰声一样吧！当然，“自动化”或许可以与高投入高技术含量的大作完美结合，至少可以尝试着在战斗技巧与数值上找平衡——比如手动战斗能获得比自动战斗多15%左右的收益——但目前能兼顾的“大作”至少我没见过。

中国的网游运营水平是世界级的，有的时候在二三线城市你都能看到星新一笔下的那种无孔不入的推销员，在游戏当中有形或无形的诱导更是举不胜举。他们盯住你的钱袋，但从不强迫，只是利用你争强好胜的心理以及“已经投入了这么多怎么能放弃”的心态。克制不住自己，首要责任在本人，其次是环境与生活节奏，再次才是游戏本身。“自动化”网游既兼容史玉柱的“征途”盈利模式，也符合加内特有关资本投入条件的论断。能用三百万赚三千万，那么在资本市场中谁会甘心用三千万去赚三百万呢？这就与这些年畸形炒房一个道理。在机会成本的竞争中，高投入高技术含量的“大作”处于明显劣势——低成本“自动化”网游即使存在诸多游戏性上的缺失也会成为市场的选择。

当然我们或许还可以期待社会的“负反馈”作用：当游戏不再追求审美上的极致，变得毫无亮点时，人们为什么还要“养成”一款“自动化”游戏呢？当“自动化”模式统治了游戏市场，人们是否会怀念“多元”呢？只是，谁也不知道那个世代的游戏制作人是否还能驾轻就熟地重拾经典，一如今天还流传着的“牛蛙”“黑岛”传说。网游何尝不是如此，《魔剑》那种架构超前的游戏在10年后的今天依然没有机会重现。

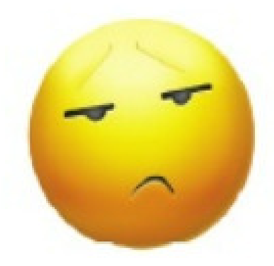
历史并不总向前发展——甚至未必是螺旋式前进，倒退的情况时有发生。当11世纪一生只洗几次澡的西欧人将垃圾随手抛在路上，一转头看到罗马帝国时代高大的引水管时，或许就能意识到文明之光并不是自然闪耀的。游戏是商品，也是艺术品，在学院派审美尚未建立的今天，资本的转向就是艺术方向的被迫转向，高技术、高投入大作的黄金时间过去以后，我们或许就要等很久很久才能再次“登上月球”——或者因为无利可图，就永远登不上去了。

最后，抛开产业，说一句大龄男青年个人的告诫吧：“自动化”对于机械重复劳动是一次解放，但对于“一边骂游戏坑钱一边不肯放手”的人，想要更彻底的解放则只能认真审视自己了。P


点了开始“扫荡”以后，游戏就变成十多年前的文字Mud了，听起来很古典不是么？


UO之父理查德·加内特在演讲中预言了大作的终结


宋在京的“第三代网游”概念似乎与加内特完全相反





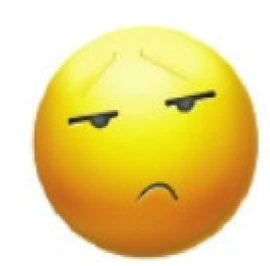
游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	分给网络
运营公司	艺为网络
版本号	1.2.2.8412
游戏体验	索然无味

河图（http://ht.9igame.com/）





2D玄幻类回合制网游。角色虽然是3D造型，但模型较为简陋，在游戏中体现不出太多的3D感。2D的游戏背景大都是静态的，偶尔几处加了些简单的动态效果，但整体而言场景仍显沉闷。NPC的外形设计偷工减料之处较多，不少NPC的模型完全一样，好歹衣服换个颜色也好啊，看着福禄寿3个外形一模一样的仙翁轮番做咳嗽的动作，既滑稽又怪异。游戏画面还算明亮，颜色也较为艳丽，玩起来比较轻松愉悦，此外游戏的背景音乐也相当轻松活泼，但战斗场景的背景音乐太过单调。音效表现较为一般，部分音效都似曾相识，比如升级的音效就是来自“暗黑2”。游戏将中国古典小说结合进游戏，并做成不同等级的地图区域，四大名著自然是跑不掉的，比如《西游记》《水浒传》是低级区域，“三国”“红楼”是高级区域，此外还有《聊斋志异》《封神演义》之类，但从任务表现来看感觉不到和小说的关联有多深，玩家一直在做一些莫名其妙的任务。此外游戏的场景相当少，所有的任务全靠打副本来解决，而副本地图不少都是套用区域地图，把所有NPC一删再加上几个任务怪就上，总体而言感觉非常像推图式的网页游戏。





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	创游软件
运营公司	聚购科技
版本号	未知（1月19日测试）
游戏体验	索然无味

笑闹天宫2（http://xn2.juugoo.com/）





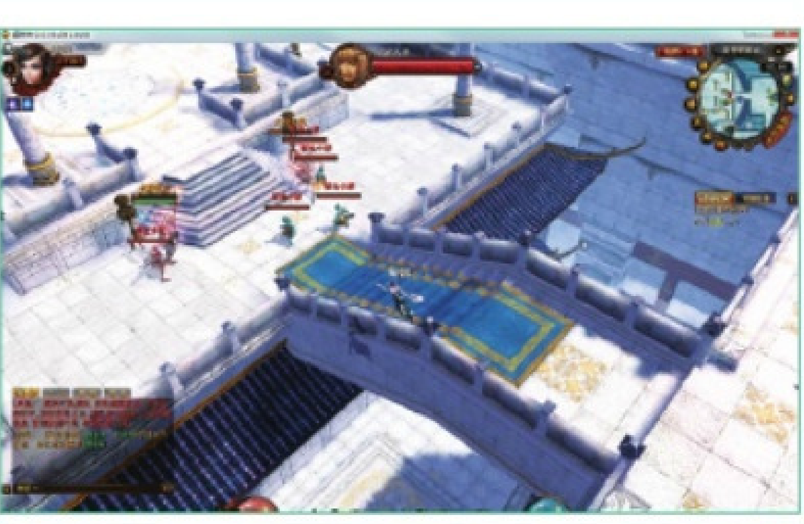
2D玄幻类回合制网游。游戏画面较为简单，2D背景不够精细，除了飘动的云雾以外就没有别的动态效果了，整个画面显得死气沉沉，角色的形象也较为简陋，像个塑料娃娃一样毫无质感。游戏虽然有调整分辨率的选项，但没有任何作用，画面还是那么大，只是聊天界面变成外挂式而已。游戏UI界面相当拥挤，各种该有的不该有的图像素材全部堆积在一起。背景音乐节奏缓慢，曲目单调，令人昏昏欲睡，游戏还有配音，但只有宠物才有（还不是战斗宠物），翻来覆去也就那么几句，“快被你气死啦”“谢谢你主人”之类。角色的移动和战斗都显得较为生硬，没有太多特效应用，战斗效果在2D回合制游戏里也称不上华丽。游戏的任务体验异常糟糕，充斥各种细节问题。首先鼠标点击NPC时玩家角色居然不能移动，这在如今已经是个非常基本的设定，游戏却没有实现。其次，当玩家做完某些任务后，任务追踪栏不显示交任务的NPC，自动寻路自然也就没用了，而且任务完成后NPC头顶也没有完成任务的相应提示。更糟糕的是，某些杀怪取宝的任务，任务追踪栏完全没提示，玩家需要手动查看物品栏才行。

超神传（http://csz.4399pk.com/）





游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	维炫信息
运营公司	4399游戏
版本号	0.4.3
游戏体验	普普通通





3D玄幻类网游。游戏画面还算不错，环境的营造也很成功，地面贴图质量上佳，但对于水面的处理相当糟糕，总体来说颇有些“暗黑3”的感觉，当然细节之处是没得比的。目前游戏还有很多画面选项无法开启，比如反锯齿之类，否则游戏的画面质量还会再提升一些。游戏角色的形象略差，首先是人物比例有点失调，其次是四肢的棱角明显，不够柔和，服饰的动态效果也显得较为生硬，最后就是人物的皮肤贴图不是很好，色块明显，总体而言显得不够真实自然。游戏的背景音乐时有时无，不知是否故意为之，而音效较为突兀，特别是完成任务时的音效，在某些场景中显得很刺耳。角色的移动和战斗动作非常流畅，操作灵活，战斗效果以及打击感都算不错，只是不知为何没有跳跃的设计。游戏的任务系统毫无特色可言，基本就是对话、打怪、采集，整个升级过程显得相当无聊。游戏中多处有“暗黑3”的影子，除了画面和音效，还有像左红球右蓝球的界面设计、技能系统等都有点熟悉，另外一些设置又明显带有某些网页游戏的特色，总之就是一个大杂烩。游戏本身并没有什么特色，目前的系统和功能都是从其他网游里移花接木过来的。

大话海贼（http://hz.wanku.com/）

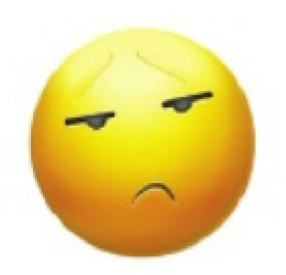




游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	火石软件
运营公司	广州三乐
版本号	未知（1月19日测）
游戏体验	浪费时间



2D奇幻类网游。从游戏名字看就知道是个山寨作品。进入游戏后确实也是如此，背景音乐还用《大航海时代2》的曲子，山寨味十足。游戏号称是个“微端网游”，实际游戏就是个页游，所谓的微端其实是游戏大厅，内嵌一个网页游戏而已。此外游戏本身也带有很多页游的“固有特色”，例如创建角色时系统会不停地刷字幕“XXX进入游戏了”、游戏只允许玩家建立一名角色且没有删除选项、切换界面就要Loading素材、战斗是烂大街的推图模式等等。游戏中除了那几位有名的动画角色之外，似乎就不会给NPC起名字了，不少NPC都叫“商品贸易”“星座任务”之类。游戏战斗为自动进行的模式，战斗画面也很简陋，特效、操作都是没有的。另外这款游戏的退出颇为诡异。首先我在游戏里找了半天都没有相关按钮，按Esc也没有反应，后来才发现在右下角任务栏上有个图标，点它才有正常退出的选项，否则即便想通过Alt＋F4强制关闭也不行，这么奇特的设计还是第一次见到。游戏中到处都是伸手要钱的设计，感觉制作组除了山寨和抄袭，剩下的本事全用在琢磨增加充值选项这方面了。





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	思享网络
运营公司	思享网络
版本号	1.0.00
游戏体验	索然无味

战殇（http://zs.okjoys.com/）





3D玄幻类网游。游戏采用锁视角设计，只能缩放不能自由旋转。游戏画面还算可以，模型和贴图都算说得过去，画风也很明亮，玩起来比较舒服。角色设计稍差一些，主要表现在贴图不够清晰方面。游戏的背景音乐虽然都很欢快，但一是曲目不多，二是在某些场景会出现音乐消失的问题。但更糟糕的是游戏的音效，特别是“天音坊”，此职业攻击时使用古筝，音效异常干涩嘶哑，不堪入耳。角色的移动和战斗动作都还算流畅，但战斗效果较为简单，比如“天音坊”职业几个主要技能的动作基本都一样，玩家甚至连技能攻击和普通攻击都区分不出来，战斗特效还不如升级时的特效来得华丽。总之整个战斗过程都软绵绵的，更不要提打击感之类。游戏的任务以对话、打怪、采集为主，较为无聊。初期倒是有个换装任务，但这个任务即使玩家超过换装时间恢复原状一样也能完成，毫无诚意。此外，玩家的宠物实在太贫嘴，这种只会讲废话外形又不可爱还不能帮助玩家打怪的宠物，只会让玩家感觉厌烦吧——同时我还厌烦不回答问题就不让退出游戏、回答了问题还要磨磨蹭蹭等10秒钟的设计。游戏总体而言并没有什么特色可言，基本都是普通网游常见的那一套。

月评：无语的任务系统

■北京 键盘

每次评测网游的时候，都会提一句这款网游的任务系统，但在大部分情况下，都是索然无味的一句公式化语言“游戏的任务以对话、打怪、采集为主”，好一点的也许还会补上一句“偶尔会有换装、护送类任务”，这也是目前国产网游任务系统的普遍情况。

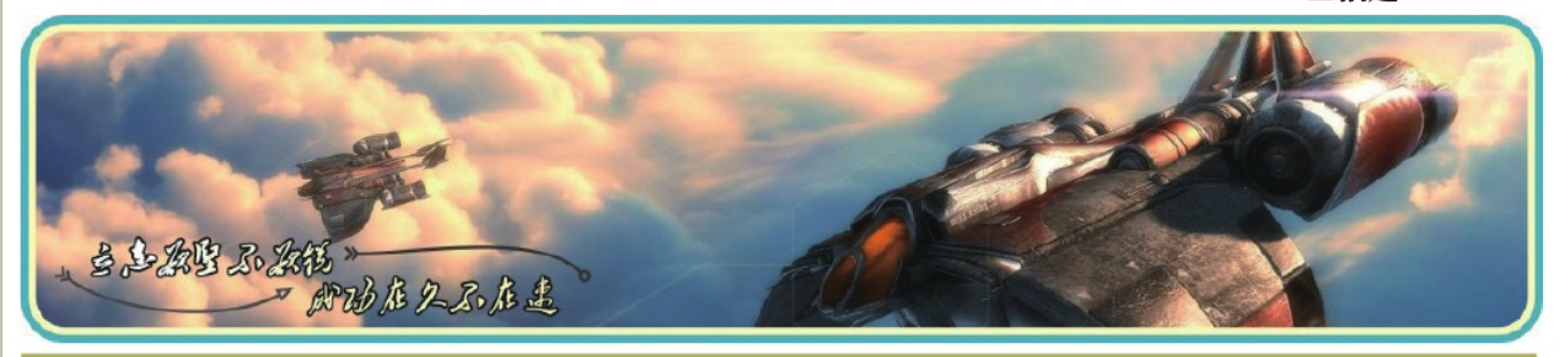
最常见的任务就是杀怪，这个连样板工程《魔兽世界》也不能免俗，从来没人统计过“魔兽”的任务分类情况，但杀怪任务恐怕是高居榜首的，东奔西跑，这里杀几个那里宰几个，这几乎就是所有网游的首选任务模式。紧随其后的就是采集，NPC缺根毛少棵草，都得玩家去跑腿找，自动寻路、左键/右键点击、进度条、自动寻路……比杀怪更无聊的任务模式，遇到一些缺心眼的任务设计，会要求先杀某种怪，交了任务后再从这种怪身上取得某种物品，而且这种丧尽天良的任务设计还不少见……再往后就是更无聊的对话任务，说起来很奇怪，游戏制作者可能真是把玩家都当白痴了，生怕玩家不知道药品商人是卖药品的、武器店老板是卖武器的、防具店老板是卖防具的、饰品商人是卖饰品的，非要玩家把每个NPC都跑一圈，挨个对话了解其功能。“高深”一点的任务设计还会假模假样地让玩家买把小刀买几个低级红瓶以证明玩家确实会买卖，总之就是完全把这帮NPC头顶上的汉字当成了火星文。其实我玩了这么多网游，实际上从来没从NPC那里买过多少东西（声望商人这种除外），最多也就是红蓝药水这种瓶瓶罐罐，商店里的武器装备完全都是酱油般的存在。

至于像护送、换装类任务，经常能遇到低水平的搞笑设计。比如本次《战殇》的换装任务就是这样，换上的装都没了居然还能继续任务直至完成，可能制作组完全没有料到有我这样的闲人可以发呆到换装时间结束也没完成任务。再说，就算是换装任务，您要是找人对话什么的也就罢了，像烧粮草这种搞破坏的换装任务，即使换好装也不能当着敌人的面放火吧，拜托考虑点真实性成不？这方面《魔兽世界》无疑做得好得多。另外护送任务常分为跟随和被跟随，前不久评测的某个网游中，跟随NPC的护送任务简直就是找死，NPC一头扎到怪堆里，还连喊“大侠救命”，幸亏怪物都很弱，要不这任务可就要了命了。而被NPC跟随的护送任务最轻松，看着NPC像机器人般忙着捯饬倒也有趣（毕竟人家本来就是机器人嘛）。

指望国产网游把任务模式扩展一些是不太可能了——费心费力还不讨好，只要能把任务做得正常些，合情合理逻辑通顺，玩家就已经知足了。P

机械革命
“女妖机械化”战术体系详解（下）

■福建 Nuclear



编者按：本刊上期为大家讲解了“女妖机械化”战术体系的运营流程，主要还是根据P单BG开矿之后转到3BG1VR的传统开局方式来制定的，而在实战中也会有很多变化。本期作者将对如何防守神族前期各式单矿一波或双矿一波的细节和应对方法及“双矿一波的压制型女妖机械化”的运营流程进行介绍。

防守细节

一、单矿4BG一波：在合理的侦察和预警下，发现对手4BG的意图并不难，例如观察对手前期基地气体的能量、溜农民侦察和门口停农民预警等。一旦发现P的4BG意图，需在2矿处补到3个地堡来防止P强行往里冲绕开地堡再用高地传兵的打法，一旦没有地堡做支撑，后续的枪兵火车就算配合SCV也很难解决P的部队。在正面防守上，前期枪兵数量的不足会有明显的火力真空期，防守的要点主要还是依靠地堡，拉出8～10个SCV来围住地堡，手动优先点杀对手哨兵，火车烧前排XX的速度也会非常快，一旦防住第一波，第一架女妖生产后，P就会没有任何机会。



二、各式单矿双气一波（不朽一波、虚空一波、凤凰开局、闪烁追猎）：双倍附件之后转产火车的开局在防守单矿双气一波时会非常困难，但由于双气一波都来得较晚，通常前期探路的SCV侦察到对手双气，和火车枪兵压制时都能发现对手的意图，一旦发现P是单矿双气一波，则需把2矿基地飞回主基地来防守主矿。此时的运营细节为，在路口和高地边缘各造一个地堡，兵营用双倍附件持续产枪兵，VF挂科技附件产坦克（气体优先用于升级支架），VS出维京。

利用SCV围修地堡来拖时间，不一会儿坦克支架便完成，完成坦克支架之后防守压力会小很多但是不能掉以轻心，依然要留一些SCV来修理地堡，至少要有3个坦克才能做到防守上固若金汤。如果对手是虚空一波则需持续补充维京和枪兵，对手是不朽一波的话则需补充女妖和枪兵，对手是闪烁追猎一波则需在家里留有坦克，尽量用雷达来清理OB，溜农民来侦察对手是否开2矿，不着急出门，多余的资源可以在家里放下第三个基地（图1）。



一旦兵力足够则飘出基地开出二矿，在二矿路口利用建筑学做好防守，这样即使P强冲也难有成效。防守住P的一波进攻之后，科技和经济的优势就将体现，3VS和3VF的运营在中期很容易击溃神族（图2）。



但如果对手是凤凰开局，则需尽快把基地飘到2矿进行采集，因为凤凰开局通常重在骚扰牵制而正面进攻能力较弱，所以己方防守方面主要是在矿区用枪兵和维京来协同，正面用建筑学来堵住路口。照例补到3VS来追维京数量，同时做VA来产1个雷神配合制空，抢夺到制空权之后继续出女妖进入正常运营（图3）。

三、双矿多BG一波（常见为双矿4BG、双矿5BG、双矿6BG）：

此类一波来临的时间并不比单矿一波晚多少，在神族2矿放下之后很快就能有多BG来进攻，时间点大概在7:30～8:30不等。

前期的枪兵出门占瞭望塔的压制行为能很明显的发现P出门，通过P的哨兵数量能很明显的发现P的一波意图（图4）。

这时有个至关重要的细节，埋伏在外面的火车要通过P出门的部队数量来选择：P的出门部队少，则在野外配合枪兵来交换对手的哨兵。P的出门部队多，则冲进P家进行骚扰（第一反应绝不能是回家防守），同时在正面补到3个地堡并把路口堵住，拖10个SCV左右（以不影响出兵速度且尽可能多的数量）来协防，BB产枪兵来进地堡，后续补出的火车在家防守。

如果选择交换哨兵，那么没有了力场支持的这波进攻很难突破有SCV维修的地堡阵，等到女妖和坦克出来之后防守将非常稳固。

如果选择进P家骚扰，由于P的主力出门进行压制，家中将无任何防御，P面临两个选择，一是在家中刷一轮追猎防守，二是把追猎刷在正面强行突破。如果P选择刷追猎在家防守，火车依然可以屠杀一定数量的农民，P的进攻也将被延缓（因为正面没有追猎做火力输出，只靠哨兵无法击溃地堡），拖时间到女妖出来不成问题（图5）。

如果P选择正面强冲，那么火车势必烧光P家所有农民从而断掉P的后续传兵能力，正面战场虽然吃力，但依靠大量农民来拖时间不成问题（图6）。

一旦拖到T拥有女妖，配合后续的火车枪兵部队来防守失去后续的5BG一波将非常轻松（图7）。


4


5


6


7

四、双矿闪烁追猎一波： 侦察到P在双矿VR后迅速放VC，通常代表P要在中期使用闪烁追猎来牵制人族。不巧的是，机械化部队不像生化部队那样可以拥有大量的掠夺者来防守，女妖在面对中期大量的闪烁追猎+OB时也起不到太多作用。

所以，我们必须迅速做出反应：迅速产坦克以及枪兵女妖（利用当时拥有的出兵建筑生产所有能生产的部队），在高地边缘做好视野、在正面放SCV预警，绕SCV来观察P的野水晶或是出门情况来确定P的意图，拖SCV做好围修地堡的准备来度过坦克不足的真空期。尽可能第一时间清理高地边缘的OB，给主矿所有SCV编队以便在P跳上高地时第一时间拖SCV防守。但最关键当然还是侦察和坦克数量，一旦拥有2～3个坦克，闪烁追猎也将毫无机会，这时T就可以大胆扩张，进入自己的运营节奏（图8）。

一旦进入自己的运营节奏，在人口上很快就能和在中期把资源花费到大量追猎的P拉开差距，在这时发动一波进攻很容易取得优势。

但一定要记住，VC闪烁追猎科技很容易转型电兵科技，所以三矿运营后也要及时补充兵营来产Ghost，良好的EMP操作能助你在正面战场上占得主动（图9）。


8


9

五、双矿不朽一波： 正如前文所说，3VS女妖的打法在中期防守双矿不朽一波将相当容易，但有一些细节还是必须注意，依然是真空期问题，真空期如何度过？利用火车牵制侦察、交换哨兵、利用大量农民来做肉盾，很容易就能拖出女妖（下页图10）。

如果侦察得利，利用建筑学和坦克很容易就能守住这样的一波。即使没有坦克，大量的火车+女妖也能守住这一波（因为不朽和追猎对火车和SCV的伤害都不是很高），但这需要良好的操作，也就是利用火车来做肉盾，同时不断操作被集火的女妖后退，用SCV来修理。在消耗战中积攒女妖、当女妖达到一定数量则会打破临界点（不朽一波的BG不足导致后续的追猎无法对抗女妖），之后便能发动一波反推（下页图11）。

在防守成功要进行反击之前同样要注意一点那就是侦察对手的科技动向，一旦发现对手VS则马上补充2轮维京（图12）。

一旦抢夺到制空权，P的地面部队将形同虚设，持续追击对手的追猎，用渡鸦和维京来清扫OB（图13）。

说了这么多，在实战防守上还是很难做到完美，毕竟这一切只是纸上谈兵，防守还是需要大家多多练习来了解每个时期该做的细节和应对方法，我所说的防守细节也只能起到点拨作用，希望能给大家帮助。

本文最后上演压轴大戏，也就是“双矿一波的压制型女妖机械化”的运营流程，不过这毕竟是一波流打法，前期的运营模式存在一定的风险，被对手侦察到的话是可以被化解的，使用太频繁也容易被针对，介绍给大家做战术博弈之用（图14）。

当然，在介绍这个战术之前我要特别感谢狼爷Loup，因为最开始是他告知我这个打法才让我有机会继续发展这个战术。

战术流程

开局方面同样可以采用先前介绍过的所有开局方式，而前期的运营目标同样是：开出双矿和造出3个机场。我就以曾在江湖上引起血雨腥风的“1-1-1真善美”的标志性开局：“隐形女妖开局”为例来介绍。

如先前介绍的流程一样，开局敬请采用堵口开局，并且牺牲几秒钟的升级星轨时间来优先生产第一个枪兵（目的同样是为了不让P通过第一个枪兵出来的时间较慢而判断T有气矿）（图15）。

如果你有信心，你当然可以选择闭门发展，而要成为一名智商流选手，我强烈建议你做一些假动作来欺骗对手，例如在2矿路口做一个地堡（下页图16）。

100气的时候造下VF，之后补到双气矿，VF完成之后造VS，用VF挂科技附件之后换给VS使用。非常传统的隐形女妖开局套路，造第一个女妖和研发隐形科技之后，多余的资金用于开2矿（下页图17）。

第一个女妖完成之后生产第一个渡鸦，用于清OB反侦察，放无人防御机来吸收追猎的伤害（下页图18）。

女妖在P家骚扰的同时侦察，如发现VS同样需要补维京，骚扰方面当然是尽量杀更多的农民，但一定要确保自己的女妖安全归来，保存下来的女妖在正面战场非常有作用（下页图19）。

骚扰的同时在家中补到3VS，开起2矿处的气矿，BB挂双倍附件，VF挂科技附件，进入到双矿四气1BB、1VF、3VS的暴兵中。第一个渡鸦产出后生产第一个维京来配合清理OB，也方便在正面进攻的时候用于清理OB使用（下页图20）。

3VS完成后立刻挂科技附件并生产两轮女妖，女妖数量将到达7个。VF利用多余的气体资源生产坦克和研发支架，BB持续生产枪兵，有多余的金钱可以再补一个BB。

两轮女妖完成，大约12分钟时，部队就已经成型，可以发动一波进攻。这波部队由大量枪兵、2～3个坦克、渡鸦和维京、7架女妖组成。拖上一票SCV，向对方基地直接发起进攻（下页图21）。

把所有女妖编到2队，把剩余的其他部队都编到1队，把女妖藏在后面，渡鸦维京一路向前清扫OB。

由于藏了女妖，又有先锋部队清视野。有时P会判断失误，认为只是普通的坦克前压，对地面兵力有自信的P会主动出击来拦截，抓坦克没有架起的时间点，这时你就可以将部队稍稍后退，女妖现身，让对手有种智商被完爆的感觉（下页图22）。

大多数情况下，对手会在家中摆好阵势进行防守。提前用雷达定位，所有部队一字排开，大战一触即发，一旦发现P前冲趋势便架起坦克。













找到合适位置之后，交战开始。在这一瞬间需要做到4个操作，这4个操作的完美执行将提高这波进攻的成功率。

虽说是一瞬间做到4个操作，但当然也有先后轻重之分，这4个操作（由先至后）是：

1.交战开始女妖向前飞的时候架起坦克。

2.操作女妖部队Hit&Run飞到距离追猎5码（追猎射程是6）位置并且利用Shift逐个点杀追猎。（这么做的目的是让女妖足够接近追猎，在消灭一个追猎之后可以迅速集火另外一个追猎，又不至于被大量追猎齐射）

3.操作渡鸦释放无人防御机、先放一个，留一个以免P逃跑来改变交战位置，第一个无人机消耗光后再放第二个，同时用维京来点杀对手的OB。

4.操作地面的枪兵向后退、避免受到过多巨像的攻击。

这波进攻的核心思路非常明显，那就是最大限度发挥大量女妖提供的空对地火力。小规模的坦克枪兵和SCV组成的地面部队如果和P正面交锋，将迅速被击溃，但这段时间足够女妖点杀大量追猎，也足够维京清理对手中期本身就不多的OB，一旦P没了追猎做对空火力，后续的女妖将呈滚雪球之势，不会再给P积攒起部队的机会；或是一旦P的OB被清光，没有反隐支持的P部队将四处逃窜，女妖大可追击追猎来；再或是P不主动求战而缩回家中，这样一来坦克就可以架住2矿有利地形，直接威胁到P的2矿和主矿路口（图23）。

如果对手选择退守2矿，通常有2个原因，一是外面有偷矿，二是拖时间做电兵或者凤凰。这时应该果断撒雷达和SCV探路来弄清P的意图，如果P只是在外偷矿，那这波女妖在清理对手追猎之后可以大胆的占领P的出兵点从而取得胜利。如果P是在做电兵并且快要完成，那么完全可以先解决P的2矿，并用坦克和建筑学占住P的2矿，把P的部队封锁在家中，利用隐形（C键）→取消隐形（D键）的操作把女妖的能量放光以免被反馈，确保P没有在外偷矿，之后胜利只是时间问题（图24）。

如果发现P是在憋凤凰,立刻用3VS改产维京来抢夺制空，正面战场上迅速毁灭P的2矿经济，利用坦克来架住2矿路口，这样一来没有了经济支持即使有凤凰制空，P的地面部队也会非常薄弱。

以上便是此套“女妖机械化”战术体系的详解和各种细节。其中包括“持续扩张的运营型女妖机械化”战术流程、机械化开局防守神族各式一波的细节以及“双矿一波的压制型女妖机械化”战术流程。希望能给予你启发，也希望能改善你的TvP胜率。

当然，这篇文章只能给你一个新的战术理解，帮助你更好地理解人族这个种族，也帮助你更好的理解《星际争霸Ⅱ》这个游戏，战术本身并不是无敌的，能够成功的永远都是勤奋的玩家个人，希望各位能多多练习，也帮助我完善这个战术。锻炼基本功一直都是提高实力最根本的办法，相信功夫不负有心人，最后将一句Etd战队的名言“立志欲坚不欲锐，成功在久不在速”送给大家！P





大软微博话题

刚聊了游戏的盗版问题，京东商城又在“数字音乐”上带来了有关正版音乐的话题，游戏则有THQ这个欧美第三大的游戏巨头突然倒下的重磅新闻，你对这些引发各界讨论的话题有什么看法？不妨来大软的微博http://weibo.com/popsoft、http://t.qq.com/popsoft 一起聊聊吧。

本期应用话题：#大软话题#随着京东商城推出了“京东数字音乐”营销平台，国内B2C企业开始正式涉足正版数字音乐云端销售市场。免费音乐是否从此一去不复返？正版数字音乐是否物有所值？云端音乐平台究竟优势何在？欢迎大家自由发表看法见解。

______RR__：就像单机游戏一样，人们总是不甘心为自己本该付费的东西付费，未来正版付费音乐会蓬勃发展，但免费音乐一定会生生不息。

沧浪唐韵：支持正版，真正喜欢的话就应该支持正版，这样才能尊重创作者的合法权益，激发他们的创作热情。

Peter丶-：依照目前的消费习惯，正版数字音乐只有推出无损级别的音质才有可能吸引大规模付费。

云若听风：短期内免费音乐肯定还是主流，因为国人用惯了免费的东西。正版数字音乐是否物有所值得看每首歌的价格和对应的格式。云端音乐可以有效减少盗版音乐CD，而且数字下载形式方便且不会损坏。

workspaces：这个吧，还是付费习惯问题，不管是收费还是免费，我愿意为我喜欢的歌去付钱，就是这个道理，也可以用低音质作为免费试听，高音质作为收费收藏用。但无论如何都抵挡不住好歌免费共享。



周礼斌：我觉得这个和游戏业有点类似的地方。全球都有游戏被盗版现象，但Steam仍然在重重阻力下不可阻挡的崛起，为何？全球都有音乐盗版现象，但iTunes仍然屡创销售高峰，为何？其本质是在符合消费者价格预期的前提下提供更好的服务和更佳的体验。我认为以后应该是正版和盗版齐飞，权利同自由常斗的状态。

海卍盗：这些难不倒神通广大的技术宅们。

萧月尘：付费无所谓，我印象最深的就是初中之前无法付费的窘迫。难道没人想过帮忙解决青少年网络付费问题?想必解决了会比学习机挣钱。

不可视的境界线：总有地方去下载的。不过付费的人也会越来越多的。

沧浪唐韵：支持正版，真正喜欢的话就应该支持正版，这样才能尊重创作者的合法权益，激发他们的创作热情。只要付费后提供的服务到位，产品物有所值，突出付费与免费的差别，合理的收费我相信大众还是可以接受的；就怕又像某些国产网游一门心思地圈钱，而不是服务至上，不从顾客的角度研发改进商品，那是万万不能接受的。

本期游戏话题：#大软话题#“THQ”这个Logo曾经带给玩家过《英雄连》等脍炙人口的作品，并且同一些知名的制作公司也保持着密切的联系。它曾经是一个巨人，却在“世界末日”前夜倒下，甚至不到一年前它旗下的《黑道圣徒3》还大卖400万份！一个“经营不善”就可以完全概括它的死因吗？你对于它的倒下有什么看法呢？

XDHAssassin：在如今如此严峻的形势下，国内游戏商不能不从THQ的倒塌中吸取教训啊。真心希望国内单机游戏市场越来越繁荣！

Anthorty：话说我还玩过《黑道圣徒3》，挺不错的。没想到功名成败一夕间。

伟_节奏：真的不希望这样大的游戏公司走向灭亡，还想玩它出的游戏。

原来的模样2753216415：游戏公司只有建成娱乐托拉斯才有“钱途”！

半神巫妖：在营销中耍太多小聪明有时也抵不过人品……

专扁缭仔：主要还是《国土防线》投入过大，没有得到应有的回报。

云淡依旧在：这事情告诉我们，财务管理很重要！

俺叫撸开心：现在我也还不知道倒闭的原因。对我来说最大的好处就是慈善包喜+n。希望收购商尽量保持原作系列精髓，对得起那些死忠饭。

霜之哀伤的眼泪：感觉以后的单机界会向“两极化”发展，即少数几家巨头坐拥大量游戏品牌，旗下拥有多个工作室。

紫极灬猫先生：我完全没有办法理解这是为什么，虽然THQ并不算什么特别伟大的游戏公司，它的游戏销量也还过得去，倒闭的确有些不可思议。

大洋之彼：花了30美元买了俩慈善包给自己和友人，只是《英雄连2》绝对不会入了，因为不太给力，而且早早开始预订，摆明捞一笔还债。水雷社咋办啊，我要《家园》！

周礼斌：Steam圣诞特价的时候还买了THQ所有游戏合集，我才不会告诉你只花了差不多25美元。其实THQ倒下有多方面的原因，我认为其定位不上不下、管理经营不善是主因。一方面没有真正的4A、5A级别的大作支撑场面，一些小作品虽说不错，但想依靠其赚钱实现良性循环还不太容易。

林晓在线

林晓：年过了，正月十五雪打灯的热闹也已平息，日子又回复到它既往的轨迹上去了。微刊微信微照，我们的生活被一个“微”字代言了。其实把这些零七八碎的碎片时间聚合在一起，微可以变大，碎可以变整，再加上一种态度叫坚持，你就可以成为某一行某个领域了不起的人物。不信，那就选择你的所长和兴趣点，从现在开始去钻研去发挥吧。有什么感受收获发信给我，我的联络方式linxiao@popsoft.com.cn。

第一时间拿到“仙5前传”，泪流满面！作为一个玩着“仙剑”长大的资深脑残粉，我只要“仙剑”存在就会觉得生命有意义。我不接受任何对“仙剑”的不良评论。我知道我这种态度其实对“仙剑”未必好，但要没有我这样的死忠挺“仙剑”，“仙剑”也不能坚持到现在……好吧，我是想说，就像你们写的，“仙5前传”的确给我很大的惊喜，让我看到，期待“仙剑10”并非已是梦想。

山东 姜煜

林晓：我觉得“仙剑10”就算有也和“仙剑”没什么关系了，对比下“仙5前传”和“仙剑1”，简直有“土八路”自制手榴弹和成飞推出的歼20比较的感觉，无论画面、游戏引擎、过场动画、配音等等，都不在一个层次了。这是将近20年游戏工业发展的必然。不过，和你一样，我对“仙剑”能够坚持下来也觉得很庆幸。在这20年的大浪淘沙中，能够存活，本身就是奇迹。这也是热爱“仙剑”的玩家们的胜利吧，是你们撑起了这个奇迹呢！

给大软拜个晚年！祝大软蛇年大卖，小编们奖金多多！这期读编上的拜年图真喜庆热闹，我好喜欢！我要拿它做电脑桌面！林晓姐姐把它发给我吧！

浙江 菲菲

林晓：拜年图发给你没问题。可是你得把图上的人都是哪些编辑一一说出来。哈哈，小声告诉你，答案大软微博上找。

2011年3月下旬的某天，对我来说是我一生中最有意义的一天。在这一天，我自己下定决心，买回了自己心仪已久《古剑奇谭》平装版（我称之为“古剑铁盒”）。早在2010年7月份，《古剑奇谭》就已经发售，值此《古剑奇谭》将一周年之际，我才真正有勇气拥有她。还好这一切都不算太晚，我本世俗中人，我在努力摆脱世俗枷锁后（应届毕业生，临近毕业要找工作，本人幸与一家国有大型金融企业签约）立即就购买了自己最喜欢的东西。尽管如此，我与那些即使在一无所有的情况下仍然追寻自己喜欢游戏的玩家相比，我还是差了一截。这一次，当我手捧“古剑铁盒”回宿舍的那一刻，我感到平安喜乐，因为我和我的心依偎在了一起。今日和心灵的亲密接触源自于往昔的点滴积累——也许对许多玩家来说，“古剑”不止是一款游戏，而是一种精神，一种文化的传承，而我有幸得以自小就受这种优秀文化的浸染。

唯有支持正版，才能守护住我们那片名为民族文化的心田，唯有支持正版，那些饱含着华夏文明桀骜不驯精神的民族游戏才能在这里生根发芽。我要继“仙剑”，“轩辕剑”之后，打造名为“古剑”的绝世好剑，执此剑划破糟粕网游文化长久以来积累的无尽阴霾，以窥见优秀华夏文化的一缕天光，最终让这丝曙光洒满整个神州，让我们的年轻一代知道我们祖先的文化有多么灿烂！趁我还年轻，还没有习惯牢笼里的安逸生活，还没有忘记飞翔，有朝一日如有幸能和诸君踏歌长行，梦想永在，我也就不枉此生了！

陕西 惜暮常

林晓：《古剑奇谭二》千呼万唤，今年夏天能出来吗？这个看我们的系列报道。好了，广告之后我得说，惜暮常你这样的热血玩家真是好玩家！我都不知道该怎么表扬你了。只能说，你还可以到现实中的祖国各地走走，感受线下的民族文化。

快评

本期的“仙剑5前传”试玩报告简直太没有节操了！不过看在你们剧透了这么多料我就原谅你们了！我要看“仙剑5前传”的大型专题！

网友 逍遥游

本期编辑部故事的漫画很有趣啊，今后也会是漫画的形式来给我们介绍编辑们的生活么？很期待啊！

网友 我欲成魔

Joker：大型的“仙剑”专题二月上已经带给了大家，想必这位读者已经看到了，还满意么？而今后编辑部的故事确实会以这种漫画的形式带给大家，喜欢么？你觉得哪几个编辑的形象最有意思呢？你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143；也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。



编辑部的故事

过节……回家

■有卧铺的幸福人士 Joker
漫画作者 NInia

Joker: 新年过去，各位读者想必都已返回各自的工作岗位，“流落”各地的小编们也已返京重新投入了杂志的制作中。正所谓“谁不说俺家乡美”，你对小编们的家乡感兴趣么？



细读三国的读者一定知道“耒阳”，那是庞统未受刘备重视之前，被派去驻守的南方小县。这里还是造纸术宗师蔡伦的出生地（小学时每年必去“蔡候祠”煎熬作文一篇，是爱恨交加之地）；据说神农曾于此创农具“耒”，真假暂且不辨，但大部分农具都以“耒”为偏旁，所以一定要会念（lěi）。唆螺（本地称“huo田螺”）就算你吃过，也一定吃不到这么干净的，本地人都会将田螺浸泡于清水两到三日，待其吐出杂物后再炒，这样吃起来才最美味！

湖南耒阳 Sting



说起我的家乡，脑子里第一闪过的印象，居然是20多年前，跟我的朋友们在狭窄而烟雾弥漫的街机厅里穿梭，像野狗一样在还没有那么多高楼大厦的城市里游荡，在小破录像厅里第一次看毛片儿，在学校的大铁门边上等待着心仪的女生出现……离开家乡10年了，我对家乡的认识已经赶不上她发展的高速。但是，我的家乡却永远是我心中有着最多美食的地方，有着最多漂亮女孩的地方，有着一辈子的好兄弟的地方，以及可供我永久歇息的温暖港湾……

四川南充 8神经



回到西安，必须不能放过的就是进补各种美味小吃了，像什么粉蒸肉、油泼面，葫芦头、灌汤包，烤羊肉、涮牛肚，酸汤饺子、肉夹馍，凉皮儿、凉粉儿、牛羊泡，还有那清真肉丸糊辣汤，统统都要扫荡一遍……又一遍啊。当然，其中若论名气，必然是那牛羊肉泡馍，早已享誉全国，走向世界了。传说这羊肉泡馍，起源自唐宋，一说为唐朝时期经由西域人引入，又一说则为宋太祖流落长安时偶遇得之。而再往前追溯，想那秦朝兵俑，则无此口福，只能眼巴巴的看着，纠结之情就如同此画，不信大家请看！ **陕西西安 Cross**



这保定府，说的就是我的祖籍河北保定了。话说保定这一块儿，本也是人杰地灵，出过不少英雄豪杰的地方，从刺秦的荆轲、高渐离，到常山赵子龙、燕人张翼德，再到明末的一代名臣孙承宗，无不是铮铮铁骨的好汉，个个不输于那“山东好汉武二郎”。保定人民的一根筋和勇悍，在抗日战争中更是表现得淋漓尽致，既出现了不少帮助倭寇的铁杆汉奸，又有大量的抗日民族英雄，地道战，地雷战、麻雀战；雁翎队、敌后武工队、回民支队、狼牙山五壮士，保定同乡们打得不亦乐乎。

河北保定 魔之左手



“小城故事多”说天水再贴切不过了，作为一座文化名城嘛，能拿出来说的名人故事数不胜数，而作为“羲皇故里”天水同样是海内外华人寻根的地点，每年的“祭祖盛典”也是盛大隆重。而麦积山石窟作为全国规模最大的泥塑石窟更是风采绝伦，而在小雨天气下的“麦积烟雨”更是美轮美奂！地处西北的天水自然是以面食为主，特色的“呱呱”你在别的地方绝对吃不到！而特有的乌龙头打卤面清利爽口，浇上一勺油泼辣椒，哎呀，给我张纸，我要擦擦口水……

甘肃天水 Joker



作为中国北方最重要的能源省份之一，山西给人印象基本便是矿井密布烟尘漫天，但经过循序渐进的治理之后，如今环境相比快速发展工业时期有了明显的进步——至少在太原又可以看到蓝天了。太原本地很难找到什么“一生之中非去不可 ”的天然旅游景观，不过乔家大院这种占地N亩内含N室N厅的人工建筑景点倒也值得一游；至于美食方面，喜欢清粥小菜的朋友可能要失望了，不过倘若你对“北方口味”来者不拒的话，正宗的过油肉想必可以满足你的胃口。

山西太原 坏香橙

→说到“家乡”的概念，往往要等到远离了她之后才会明白。实际上我的家乡并没有什么奇特之处，只是江南安静而平和的一处水乡，有一条大河横贯城市，有一排杨柳栽于河畔，以及有一个号称西施故里的传说。如果你要问我那继承西施血统的家乡是否至今依然美女辈出，我只能说，我们家乡至少能够用来证明一句俗话那就是“情人眼里出西施”。实际上西施与范蠡当年私奔之后很可能跑到隔壁区县去了。

浙江诸暨 is blue



南京是一座很迷人的城市，这里我主要是指春秋两季。作为古都之一，南朝、明朝、民国遗迹很多，尤其是明城墙，在南京市区里行车时不经意就会穿过。鸡鸣寺、玄武湖那一段，更是游园散步好去处。南京也是一座生活化气息很浓厚的城市，尤其是各种吃食，盐水鸭只是其中一个代表，它的特点是……很香，怎么吃都不腻。当然啦，到夫子庙去吃小吃这种事情……貌似南京人这么干的并不多。最后，推荐一下景点吧，中山陵适合天气晴好时去玩儿，而在总统府赏雪也别有情致。

江苏南京 海参崴渔夫



串胡同和吃烤鸭是来到北京城必须体验的两件事情，很多独具特色的烤鸭店就开在那些古老的胡同里。白天可以行走在胡同中，用眼睛和脚来感受历史，感受原汁原味的老北京的气息；晚上找一家店落脚休息，点上一只烤鸭准备大快朵颐。脆生生的外皮和鲜嫩的肉质，加之黄瓜、葱丝和面酱的配合，把这些全部裹入薄薄的荷叶饼中，最后一口放入嘴中享受那入口即化美妙体验，顿时会让你产生一种飘飘欲仙的感觉。

北京 世界



热门应用排行榜

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》软件关注排行榜		
排名	软件名称	投票数
1	谷歌浏览器	2189
2	暴风影音	2111
3	WinRAR	2079
4	迅雷	1988
5	腾讯QQ	1982
6	搜狗拼音输入法	1960
7	酷狗音乐	1958
8	千千静听	1951
9	360安全浏览器	1940
10	卡巴斯基	1933

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年1月

编辑点评：千万不要小看一款杀毒软件在系统中的地位，也许你安装好卡巴斯基等杀毒软件之后，十几年的时间内都不会遇到任何病毒程序或者恶意软件；不过某天一旦你去了什么“不该去的地方”，杀软亮起的警报就会救你一命。

《大众软件》硬件关注排行榜		
排名	硬件名称	关注率
1	固态硬盘	11.7%
2	下一代游戏主机（PS4、XBOX720）	10.8%
3	柔性显示屏	10.0%
4	AMD Radeon HD 8000系列显卡	9.5%
5	Windows Phone 8手机	9.2%
6	头戴式移动智能设备	7.5%
7	Windows 8平板电脑	5.8%
8	Intel Ivy Bridge处理器	5.2%
9	NVIDIA 6系列显卡	5.0%
10	高性能台式机	4.8%

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年1月

编辑点评：相信各位最近已经感觉到了Surface产品的强烈广告攻势，宣传视频中展示的多接口电源也是相当有爱，在给Surface Pro供电的同时还可以为Windows Phone等其他设备供电，如果键盘的价格再亲民一些就更好了！

2012年11月下载工具软件有效使用时间排行		
排名	软件名称	月度有效使用时间比例
1	迅雷	78.0%
2	QQ旋风	4.3%
3	电骡	3.5%
4	uTorrent	2.3%
5	迅雷迷你	2.2%
6	FlashFXP	2.1%
7	Go!Zilla	2.0%
8	FlashGet	1.7%
9	Vagaa	1.6%
10	比特精灵	0.9%

数据来源：Distimo·2012年12月

编辑点评：无论你是不是一名分享主义爱好者，迅雷正在用它的方式逐渐渗透进入每个人的生活。下电影，找迅雷；下软件，找迅雷；下资料，找迅雷……如果某一天迅雷崩溃了、不复存在了，我们的生活是否也会跟着遭殃呢？

2012年中国手机购物市场交易份额排行		
排名	商家名称	百分比
1	手机淘宝	79.9%
2	手机京东	5.8%
3	手机当当	2.5%
4	手机凡客	1.8%
5	手机买卖宝	1.3%
6	掌上亚马逊	1.2%
7	手机爱购网	1.0%
8	其他	6.4%
9	–	–
10	–	–

数据来源：易观智库·2013年1月

编辑点评：2012年中国手机购物市场规模为600.5亿元，其中仅淘宝一家就占据了近八成的市场份额，而成立于2006年的中国首家移动电子商务平台“买卖宝”面对各家网上零售巨头的发力，其市场份额大幅下滑，前景堪忧。

App Store中国软件下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	Ultra Contact	抬杠
2	12306订票助手	有道翻译官
3	Office Assistant Pro	SOSO街景地图
4	Pinyin	酒店预订专家
5	Contacts Faces Pro	啪啪
6	WeicoPro	黄灯报警器
7	高德导航HD	今日头条
8	随手记专业版	新浪彩票官方合作版
9	WhatsApp Messenger	开房利器
10	手机铃音	优酷

数据来源：App Annie·2013年1月21日

编辑点评：近期苹果App Store的免费软件市场，真可谓风云变幻莫测，很多热门应用的题材都来自于社会上的热点事件。比如春运让“12306订票助手”大赚一笔，2013年新交通法让“黄灯报警器”一举成名……

国内Android软件排行榜		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	微信	唱吧
2	手机QQ2012	触宝拨号–抢票神器
3	快播	火车票达人–12306购票
4	百度手机输入法	爱范儿
5	新浪微博	密友
6	优酷	豆瓣FM
7	360手机卫士	遨游云浏览器
8	酷狗音乐播放器	手雷
9	唱吧	金山手机毒霸
10	PPS影音	Chrome Beta

数据来源：Appchina应用汇（appchina.com）·2013年1月

编辑点评：“唱吧”虽然上架时间不长，但它在短时间内创造的下载量却十分醒目。在虚拟世界中找到K歌爱好者会比较容易，在手机上唱歌也很方便，而且想要证明自己歌唱实力的人又是这么多，这些因素都为它的火爆奠定了基础。P

中国国际数码互动娱乐展览会

CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE



www.chinajoy.net

BtoC 第十一届中国国际数码互动娱乐展览会
B TO C 互动娱乐展示区
时间：2013年7月25-28日
地点：上海新国际博览中心
2013.chinajoy.net

BtoB 第十一届中国国际数码互动娱乐展览会
B TO B 综合商务洽谈区
时间：2013年7月25日-27日
地点：上海新国际博览中心
2013.chinajoy.net



第十一届中国游戏商务大会
时间：2013年7月24-26日
地点：上海卓美亚喜玛拉雅酒店
www.chinagbc.com.cn



第六届中国游戏开发者大会
时间：2013年7月24-26日
地点：上海浦东嘉里大酒店
www.chinagdc.com.cn



第四届中国游戏外包大会
时间：2013年7月24日
地点：待定
www.chinagoc.com.cn

组委会联系方式：地址：北京市朝阳区华威里10号鹏龙大厦9层910室　邮编：100021　电话：+86-10-51659355
传真：+86-10-87732633　电子邮件：howell@howellexpo.com



北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.



邮发代号：82-726
~~定价：￥10.00元~~ 本期特惠价：￥7.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN